

# LINNASOFT

Graafisen ilmeen uudistus Hämeenlinna Airsoft ry:lle

**LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU**

Muotoilu- ja taideinstituutti

Muotoilun koulutusohjelma

Pakkausmuotoilu ja grafiikka

Opinnäytetyö

Kevät 2012

Kasper Ojala



**Lahden ammattikorkeakoulu Muotoilu- ja taideinstituutti**

Muotoilun koulutusohjelma  
Pakkausmuotoilu ja grafiikka

**OJALA, KASPER: LINNASOFT**

Graafisen ilmeen uudistus Hämeenlinna Airsoft ry:lle

54 sivua

Kevät 2012

**Tiivistelmä:**

Opinnäytetyössä käsitellään graafisen ilmeen uudistusta Hämeenlinna Airsoft ry:lle. Graafinen uudistus sisältää muun muassa uuden merkin ja logon yhdistykselle. Logotyyppiä varten kehitettiin uusi kirjaintyyppi Boxy Stencil. Uutta logoa, kirjaintyyppiä ja visuaalista tyyliä sovellettiin yhdistyksen sähköiseen ja painettuun graafiseen materiaaliin. Näihin sovellutuksiin kuuluivat mainisjulist, postikorttikokoinen flyeri, kangasmerkki, internet-sivujen ja keskustelufoorumin ilme sekä opastetaulu yhdistyksen hallinnoimalle pelipaikalle. Ilmeen uudistus on vain osa laajempaa kokonaisuutta jonka, tavoitteena on Linnasoft brändin vahvistaminen, sekä positiivisen mielikuvan luominen Linnasoftista yhdistyksenä ja airsoftista harrastuksena.

**Asiasanat:**

Graafinen ilme, graafinen suunnittelu, logosuunnittelu, kirjainsuunnittelu, airsoft.

**Lahti University of Applied Sciences Institute of Design and Fine Arts**

Degree Programme in Design  
Packaging and graphic design

**OJALA, KASPER: LINNASOFT**

Graphic identity reforming for Hämeenlinna Airsoft ry:lle

54 pages

Spring 2012

**Abstract:**

The bachelor's thesis deals with a graphic identity reforming for the Hämeenlinna Airsoft ry. Graphic reforming entails a new sign and a logo for the Linnasoft. A new font, Boxy Stencil, was developed for the logotype. The new logo, font and visual style is applied to the Linnasoft's graphic material. The material, such as a poster, a flyer, a moral patch, a home page, an internet forum and an info board for the Linnasoft's game site. The graphic identity reform is only a part of wider entity that aims to establish the Linnasoft brand, simultaneously building a positive and believable image of the Linnasoft as a society and the airsoft as a hobby.

**Keywords:**

Graphic identity, graphic design, logo design, type design, airsoft.



# SISÄLLYS

<b>1.</b>	<b>JOHDANTO.....</b>	<b>5</b>
<b>2.</b>	<b>TAUSTA.....</b>	<b>7</b>
2.1.	Mitä on airsoft? .....	8
2.2.	Hämeenlinna Airsoft ry.....	9
2.3.	Vanha ilme .....	10
2.4.	Vertailukohtia.....	11
2.5.	Toimeksianto .....	12
2.6.	Haastattelut ja keskustelut .....	13
<b>3.</b>	<b>SUUNNITTELU.....</b>	<b>15</b>
3.1.	Kirjainsuunnittelu .....	16
3.1.1.	Torni.....	17
3.1.2.	Sapluuna.....	18
3.1.3.	Laatikko .....	19
3.2.	Merkkisuunnittelu .....	20
3.2.1.	Vaakuna .....	21
3.2.2.	Tagi .....	22
3.2.3.	Tähtäin .....	23
3.3.	Värit .....	24
3.4.	Visuaalinen tyyli.....	26
<b>4.</b>	<b>GRAAFISET TUOTTEET.....</b>	<b>29</b>
4.1.	Kirjaintyyppi .....	30
4.2.	Logo ja merkki .....	32
4.3.	Typografia.....	34
4.4.	Juliste .....	36
4.5.	Muu graafinen materiaali .....	28
<b>5.</b>	<b>ARVIOINTI .....</b>	<b>47</b>
5.1.	Opinnäytetyö prosessi .....	48
5.2.	Tuotteiden jatkokehittely .....	49
	<b>LÄHTEET .....</b>	<b>50</b>
	<b>KIITOS.....</b>	<b>53</b>







# 1. JOHDANTO

Valitsin opinnäytetyön aiheeksi suunnittelutyön, joka tulee oikeasti käyttöön. Opinnäytteen tuli olla myös sellainen, että minulla olisi sen tekemiseen intohimoa. Erilaisia aiheita läpikäytyäni päädyin lopulta harrastukseni kautta suunnittelemaan graafista ilmettä Hämeenlinna Airsoft ry:lle eli Linnasoftille.

Linnasoft on hämeenlinnalainen airsoft yhdistys, joka toimii taloudellista voittoa tavoittelematta, harrastajien parhaaksi. Olen itse airsoft harrastaja ja Linnasoftin puheenjohtaja. Airsoft on replika-ase harrastus, jossa ammutaan tosia harrastajia oikean näköisillä leluaseilla. Aseet ampuvat 6mm nimellishalkaisijaltaan olevia kuulia, jotka osuessaan tuntuvat nipistykseltä ja paljaalle iholle osuessaan saattavat jättää jälkeensä pienen mustelman. Airsoft on elämysurheilua.

Linnasoftin ongelma, ja graafisen uudistuksen tavoite, on saada lisää jäseniä yhdistykselle ja luoda Linnasoftista yhdistyksenä ja airsoftista harrastuksena uskottava ja positiivinen kuva. Yhdistyksen vanha logotyyppi oli heikko, rimpula ja keskeneräisen näköinen. Sen visuaalinen kieli ei millään tavalla vihjannut airsoftin suuntaan. Logotyyppi ei siis ollut uskottava. Tuotteiden typografia ei ollut yhtenäistä, vaan se vaihtui, kun tuote vaihtui. Mainonnassa tai internetbanereissa ei juuri tyylillisiä yhtäläisyyksiä ole ollut, vaan tyylit ovat vaihdelleet tapauskohtaisesti.







## **2. TAUSTA**



## 2.1. MITÄ ON AIRSOFT?

Airsoft on alunperin Japanista liikkeelle lähtenyt replika-aseharrastus, joka on viimeisen kymmenen vuoden aikana kasvanut Suomessakin varteenotettavaksi harrastusmuodoksi.

Itse airsoft-sanalla tarkoitetaan sekä harrastusta, että harrastusvälinettä, heikkotehoista muovikuulia ampuvaa asereplikaa. Joskus airsoft sekoitetaan samantyyppiseen harrastukseen, paintballiin, jossa käytetään isompia ja väriä sisältäviä kuulia. Myös pelivälineet poikkeavat toisistaan.

Yleisimmin airsoftista puhuttaessa tarkoitetaan näillä replikoilla pelaamista. Puhkupyssy, kuten jotkut harrastajat näitä aseita leikimielisesti kutsuvat, on siis heikkotehoinen kaasunpaineella toimiva oikeaa ampumasetta muistuttava harrastease, joka ampuu 6 mm tai 8 mm nimellishalkaisijaltaan olevaa kuulaa. Normaalin, virittämättömän, peleissä yleisesti käytetyn aseesta lähtevän kuulan lähtönopeus on noin 80–120 m/s. Tällainen ase jättää lähietäisyydeltä paljaalle iholle ammuttaessa pienen mustelman.

### Lasit päähän

Aseiden heikko teho mahdollistaa niiden turvallisen käytön toista pelaajaa vastaan. Kuulat kuitenkin singahtelevat sen verran kovaa, että silmät pitää suojata asianmukaisin suojaimin. Käytännössä tähän käyttöön eivät



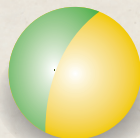
Yleinen airsoft replika



6mm Airsoft kuula 1:1



Yleinen paintball merkkain



17,5mm Paintball pallo 1:1

kelpaa mitkä tahansa suojaimet, vaan lasien täytyy täyttää tietyt turvavaatimukset, esim.

laskettelulasit tai kemialasit eivät missään nimessä käy. Lajiin tarkoitettujen ritilämaskien hinnat alkavat noin 20 eurosta, joka on varsin pieni hinta tärkeästä suojavarusteesta.

### Airsoft-ase ei ole lelu

Lajia ei voi, eikä saa, harrastaa ihan missä tahansa. Pelialueen pitää olla syrjemmällä asutusalueilta, turvallisuuden ja mahdollisten väärinkäsitysten vuoksi. Alueelle täytyy olla myös maanomistajan lupa. Pelaaminen on kiellettyä asutuksen lähellä, takapihoilla, leikkipuistoissa, sekä yleisillä ulkoilualueilla. Yleisellä paikalla pelaaminen on kielletty.

Järjestyslaissa mainitaan seuraavasti: ampu-masetta tai räjähtävää esinettä erehdyttävästi muistuttavien esineiden hallussapito yleisellä paikalla on kielletty. Vastuu on huoltajilla ja jokainen pelaaja on vastuussa itsestään. Airsoft-aseiden myyminen sekä muu pysyvä luovuttaminen alle 18-vuotiaalle on kielletty ilman hänen huoltajansa suostumusta.

Airsoft-ase ei ole lelu. Pahimmillaan suojaamattomaan silmään osuessaan airsoft-aseesta ammuttu kuula sokeuttaa. Tästä syystä airsoftteja ei voida varauksetta suositella lasten harrastusvälineiksi.

Asetta alaikäiselle hankittaessa vanhempien tuleekin tuntea vastuunsa ja varmistaa, että nuori suhtautuu harrastevälineeseen sen vaatimalla vakavuudella. Aseiden replikaluonteen

takia ne voivat aiheuttaa helposti väärinkäsityksiä ja turhia hälytyksiä, jos niitä kannetaan järjestyslain vastaisesti julkisilla paikoilla.

Airsoftia pidetään Suomessa edelleen pikkupoikien pyssyleikinä. Tämä herättää maailmalla, esimerkiksi länsinaapurissamme Ruotsissa, kummastusta. Ruotsissa airsoft kun on K-18 laji, nuoremmilla harrastajilla ei peleihin ole asiaa. Muutenkin maailmalla airsoft harrastajien keski-ikä onkin Suomea huomattavasti korkeampi.

### Elämysurheilua

Kilpailu ei kuulu airsoftiin, vaan kysymys on enemmänkin eläytymisestä. Laji on urheilua, mutta ilman kilpailua. Lajista voisi puhua esimerkiksi liveroolipelien, urheilun ja militaria-keräilyn yhdistelmänä.

Pohjimmiltaan airsoftissa on kysymys elämyksistä, jännittävistä hetkistä ja hauskanpidosta. Lajin hauskuutta on vaikea laittaa paperille, se pitää kokea itse, ja kokeilemalla selviää parhaiten miksi airsoftia harrastetaan.

Itse pelikokemusta täydentää, kaiken jännityksen ja juoksentelun jälkeen, leppoisa jutustelu kavereiden ja tuntemattomien pelitovereiden kanssa, hyvällä onnella nuotion ääressä auringon noustessa.

Muokattu Antti Kauhasen tekstin pohjalta  
[www.pks-airsoft.net](http://www.pks-airsoft.net)



## 2.2. HÄMEENLINNA AIRSOFT RY

Joukko Hämeenlinnan airsoft toiminnan tulevaisuudesta huolestuneita harrastajia tarttui kesällä 2008 härkää sarvista, kesyttääkseen paikallisen villin harrastus kulttuurin.

LinnaSoft (Hämeenlinna Airsoft ry) aktivoitui epävirallisesti kesällä 2008 ja virallisesti alkuvuodesta 2009. Pohjalla oli turhautuminen alueen järjestäytyneen toiminnan puutteeseen. LinnaSoftin tavoitteena on edistää ja kehittää harrastusmahdollisuuksia Hämeenlinnan alueella.

Tällä hetkellä yhdistys pyrkii järjestämään toiminta-alueelleen lisää laillisia pelipaikkoja ja keräämään hajanaista pelaajakuntaa

samoille pelipaikoille ja näin kitkemään ns. luvattomia pelipaikkoja asutuksen liepeiltä.

Yhdistys toimii taloudellista voittoa tavoittelematta, harrastajien parhaaksi.

### Kasvava yhdistys

Vuoden 2011 lopussa yhdistyksellä oli 110 jäsenmaksun maksanutta jäsentä. Virallisten jäsenten lisäksi, yhdistyksen järjestämään toimintaan osallistuu arviolta 200 muutakin

airsoftaajaa Kanta-Hämeestä, Päijät-Hämeestä, Pirkanmaalta ja Uudeltamaalta.

LinnaSoftin toimintaan osallistuu 10-50 vuotiaita airsoftaajia, poikia ja tyttöjä, miehiä ja naisia. Suurimpana ryhmänä ovat edustettuina 13-18 vuotiaat pojat.

Toiminta keskittyy käytössä olevan pelipaikan, Hiihtomaan, viikonloppupelien pyörittämiseen, sekä alueen kehittämiseen niin, että se olisi turvallisempi ja mukavampi harrastuspaikka.

Lauantain viikottaisissa viikonloppupelissä Hiihtomaan pelialueella, pelaajamäärät ovat keskimäärin 50-60 pelaajan luokkaa. Kävijäennätys on syyskuulta 2011, jolloin

yhden päivän aikana paikalla oli päälle 90 harrastajaa.

Viikonloppupelien lisäksi LinnaSoft järjestää ohjattua toimintaa muun muassa talkoiden, Markkinapäivän, Harjoituspäivän ja Tiimi Turneen muodossa.

lähde: [www.linnasoft.org](http://www.linnasoft.org)

Kuva LinnaSoftin järjestämästä Tiimi Turneesta syksyiltä 2011.  
Kuvaaja: Jani Mäkinen





## 2.3. VANHA ILME

Hämeenlinna Airsoft ry:n logotyyppi on vuodelta 2008. Logo on alkujaan omaa käsialaani, sen piti olla vain väliaikainen keskustelufoorumin yläpalkki. Väliaikaisesta jäi kuitenkin pysyvä.

Vihreät sävyt ovat olleet mukana ensimmäisestä mainoksesta saakka, mutta vihreän sävyt ovat vaihdelleet välillä radikaalistikin.

2010 logotyyppiä hieman siivottiin ja viilattiin, mutta muoto on pysyi samana. Käytetty logo ennen uudistusta on suunniteltu alunperin kangasmerkiksi, josta se sitten on siirtynyt yleiseen logo/merkki käyttöön. Samalla yhdistys on tehnyt itseään selvemmin tunnetuksi Hämeenlinna Airsoft ry:n sijaan Linnasoftina.

Vanha logotyyppi on heikko, rimpula ja keskeneräisen näköinen. Sen visuaalinen kieli ei millään tavalla vihjaa airsoftin suuntaan. Ennen uudistusta, värimaailma oli melko vakiintunut, mutta kirkkaan vihreä väri ei varsinaisesti istunut aihepiiriin. Tuotteiden typografia ei ole yhtenäistä, vaan se vaihtuu, kun tuote vaihtuu.

Mainonnassa tai internetbannereissa ei juuri tyylillisiä yhtäläisyyksiä ole ollut, vaan tyylit ovat vaihdelleet tapauskohtaisesti.

Vihreä väri säilyy vastaisuudessaakin mukana, mutta sävyt vaihtuvat. Kuulaan viittaava pyöreä muoto on ollu muka alusta alkaen, joten se olis myös hyvä säilyttää.



Ensimmäinen logo 2008

Hämeenlinna  
Airsoft

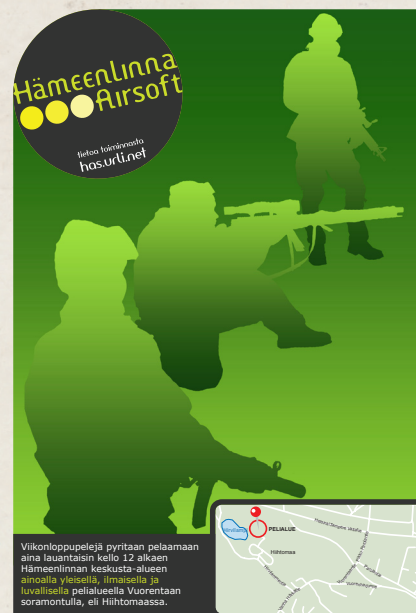
Siivottu logotyyppi 2010

linna  
soft

Linnasoft nimen käyttö 2010



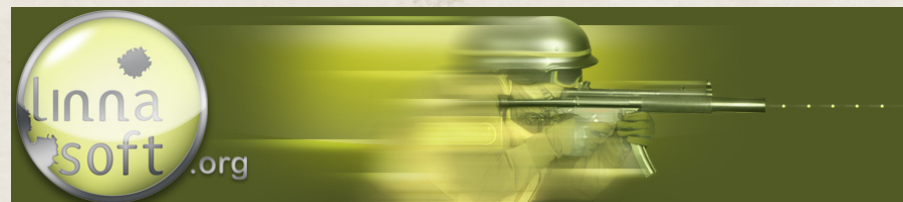
Kangasmerkki 2010



Mainos 2008



Mainos 2010



Internetbanneri 2011



## 2.4. VERTAILUKOHTIA

Epäkaupallisten paikallisyhdistysten logot ovat pääosin amatöörimäisiä, jos yhdistyksillä logoa on ensinkään. Eikä tämä koske pelkästään airsoft yhdistyksiä.

Suomalaisilta kaupallisen puolen toimijoilta logoja löytyy, mutta niissäkin hyvät ovat harvassa. Helsinkiläinen armeijatarakauppa Varusteleka on panostanut tosissaan visuaaliseen ilmeeseensä. Maininnan arvoinen on myös oululainen airsoft-kauppa Milgear. Näiden kahden liikkeen ilme loistaa erinomaisuudellaan kaiken muun hötön keskellä, jota Suomessa airsoftin piirissä useinmiten näkee.

Paikallisyhdistysten graafinen ilmaisu maailmalla ei ole juurikaan suomalaisia verrokkeja korkeammalla tasolla.

Kaupalliset toimijat maailmalla seuraavat samaa linjaa kuin paikallisetkin airsoft-kaupat. Hyviä graafisia ratkaisuja löytyy vain lähinnä alan suurimmilta toimijoilta Hongkongista (Redwolf Airsoft, WGC shop ja Ehobbyasia).

Tutkin myös airsoft valmistajien logoja, jotka ovat pääosin mallikkaita. Oikeiden aseiden ja niiden osien valmistajien logoissa on myös hyvää suunnittelua. Hyviä esimerkkejä on esimerkiksi Knight's Armament ja Magpul.

Nämä toimivat mielestäni parempana lähtökohtana logosuunnittelulle, kuin kaupat tai paikallisyhdistykset. ”Vakiintunut graafinen

ilme luo viestille lisäarvoa ja auttaa sen esillepääsyä pienemmällä panostuksella. Vähäisetkin elementit oikein käytettynä ja uskollisesti toistettuna antavat yritykselle suuren hyödyn muun muassa luomalla uskottavuutta sekä tunnistettavuutta.” (Wikipedia 2011: Graafinen ilme) Linnasoft tarvitsee nimenomaan uskottavuutta ja tunnistettavuutta.

### Johtopäätöksiä

Linnasoftin vanha logo ei juuri häpeä Suomen paikallisyhdistysten keskellä, paikallisyhdistykset ovat kuitenkin huono mittari. Logo ja ilme voisivat olla paljon parempiakin.

Vanha logo ei viesti tarpeeksi selvästi airsoftin luonteesta, tai yhtään mistään. Siitä puuttuu uskottavuutta, selkeyttä ja luonnetta.

Hennot kirjaimet ja pyöreät muodot kaipaavat, ainakin vertailukohtiin nähden, kulmia ja tukevuutta. Kaikkia mielestäni onnistuneita ratkaisuja yhdistää kulmikas, miehekäs, tyylikäs yksinkertaisuus. Nykyisellään Linnasoftin logo tuo mieleen lähinnä naisellisen kasvojenpuhdistus aineen.

Hyvin suunniteltu logotyyppi ja ilme luo vastustajan ja sen toiminnasta uskottavan ja laadukkaan kuvan, huonosti suunniteltu logotyyppi taas kertoo päinvastaista. Uskottavuus on tärkeää kun tavoitellaan uusia jäseniä mukaan yhdistyksen toimintaan tai määrärahoja toiminnan pyörittämiseen.



[www.turkusoft.info](http://www.turkusoft.info)



[www.varusteleka.fi](http://www.varusteleka.fi)



[www.milgear.fi](http://www.milgear.fi)



[www.godfatherairsoft.com](http://www.godfatherairsoft.com)



[www.airsoftextreme.com](http://www.airsoftextreme.com)



[www.redwolf-airsoft.com](http://www.redwolf-airsoft.com)



[www.stirling-airsoft.com](http://www.stirling-airsoft.com)



[www.gb-tech.com.tw](http://www.gb-tech.com.tw)



[www.kingarms.com](http://www.kingarms.com)



[www.lctairsoft.com](http://www.lctairsoft.com)



[www.knightarmco.com](http://www.knightarmco.com)



[www.magpul.com](http://www.magpul.com)



[www.airsoftgi.com](http://www.airsoftgi.com)



## 2.5. TOIMEKSIANTO

Olen itse mukana Hämeenlinna Airsoft ry:n hallituksessa ja olen kirjoittanut toimeksiannon itselleni yhteistyössä Linnasoftin hallituksen kanssa. Toimeksiantto annettiin minulle yhdistyksen syyskokouksessa 2.10.2011. (Linnasoft 2011: Syyskokouksen pöytäkirja)

### Ulkoasu-uudistus

Hämeenlinna Airsoft ry (Linnasoft) aktivoitui epävirallisesti kesällä 2008 ja virallisesti alkuvuodesta 2009. Linnasoftin tavoitteena on edistää ja kehittää harrastusmahdollisuuksia Hämeenlinnan alueella. Yhdistys toimii taloudellista voittoa tavoittelematta, harrasta-

jien parhaaksi. Yhdistyksellä oli vuoden 2011 lopussa jäseniä 110.

Uuden ilmeen tulee tuoda yhdistystä selvemmin tunnetuksi nimellä Linnasoft, kankean Hämeenlinna Airsoft ry:n sijaan. Uudistetun ilmeen tulee kuvastaa visuaalisesti selkeämmin yhdistyksen toimialaa, eli airsoft harrastusta.

Yhdistys haluaa itselleen uuden merkin ja logon. Logotyyppiä varten tulee kehittää uusi kirjasin, jota voidaan käyttää myös muussa yhdistyksen sähköisessä ja painetussa graafisessa materiaalissa. Kirjasinta tullaan käyttämään otsikko-fonttina. Sen tulee olla selkeä, mekaaninen mutta kuitenkin pehmeä.

Linnasoftin uuden merkin tulee kestää ”päivänvalo” myös harrastusympäristön ulkopuolella. Sen tulee siis olla poliittisesti korrekti ja hyvän maun mukainen.

Lisäksi Linnasoft tarvitsee yhtenäisen graafisen tyylin, jota voidaan soveltaa erilaisissa medioissa (esim. mainosjuliste, internetsivut). Graafiseen tyyliin sisältyvät värit, tyylit ja taittomallit. Värien ja tyylien tulee vahventaa ja luoda airsoftiin liittyviä positiivisia mielikuvia.

Uutta logoa, kirjaintyyppiä ja tyyleyä tullaan soveltamaan yhdistyksen graafiseen materiaaliin. Näihin sovellutuksiin kuuluvat mainosjuliste, postikorttikokoinen flaijeri,

internetsivujen ilme ja sisältö, opastetaulu yhdistyksen hallinnoimalle pelipaikalle sekä jaettava airsoft -informaatiolehtinen. Kaiken materiaalin tulee olla yhtenäistä ja tunnistettavaa. Mainosjulisteen tulee olla sisällöltään neutraali, mutta samalla uusia harrastajia innostava. Mainosjulisteen materiaalia tullaan myös soveltamaan postikorttikoossa soveltuvin osin. Internetsivuihin pätevät samat lainalaisuudet kuin julisteeseenkin.

Ilmeen uudistuksen tavoitteena on Linnasoft brändin vahvistaminen sekä positiivisen mielikuvan luominen Linnasoftista yhdistyksenä ja airsoftista harrastuksena. Materiaalin tulee olla valmista alkuvuodesta 2012.

# ILMEEN UUDISTUKSEN TAVOITTEENA ON LINNASOFT BRÄNDIN VAHVISTAMINEN, SEKÄ POSITIIVISEN MIELIKUVAN LUOMINEN LINNASOFTISTA YHDISTYKSENÄ JA AIRSOFTISTA HARRASTUKSENA.



## 2.5. HAASTATTELUT JA KESKUSTELUT

Ennen suunnittelu prosessia ja sen aikana kävin useita haastatteluja ja keskusteluja useiden eri ihmisten ja ryhmien kanssa. Taivoitteena oli selvittää mitkä graafiset ratkaisut miellyttävät ihmisiä ja mitä nämä materiaalista ajattelivat. Samalla selvitin minkä tyylinen graafinen materiaali luo positiivisen kuvan LinnaSoftista yhdistyksenä ja airsoftista harrastuksena.

Pääasiallisena tutkimuskohteenani olivat nykyiset airsoft-harrastajat. Harrastajat antavat hyvän käsityksen siitä millaisia uudet jäsenet saattaisivat olla. Pääasiasiassa nykyiset harrastajat ovat nuoria miehiä, erilaisista sosiaaliluokista, erilaisilla koulutustaustoilla.

Nuori suomalainen mies on turhan usein hiljainen ja sulkeutunut. Heistä hyvän, rehellisen tiedon ”irti” saaminen on haastavaa, ainakin jos ajatellaan perinteistä pitkää kaavake kyselyä. Tieto pitää ikäänkuin huijata heistä ulos, niin että he eivät huomaa antavansa tietoa.

Toinen hyödyllinen tutkimuskohde olivat ”ulkopuoliset”, koska heiltä saamani palaute auttoi hahmottamaan, mitä ”muut” ajattelevat. Tähän kategoriaan kelpuutin kaikki jotka eivät harrasta airsoftia.

Opiskelijatovereilta ja opettajilta saatu palaute on ehdottoman tärkeää muotoilijalle. Muotoiluluprosessin ulkopuoliset muotoilijat näkevät työn omien silmiensä läpi eri tavalla

kuin muotoilun tehnyt itse. Heidän avullaan työtä pystyy tarkastelemaan ”uusin silmin”.

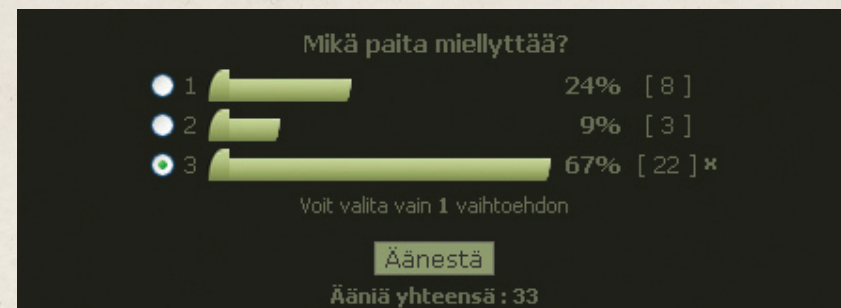
### Harrastajat

Tutkimusmenetelmä jolla aloitin harrastajien parissa, olivat epäviralliset vapaamuotoiset keskustelut harrastajien kanssa viikonlopupölpöjen yhteydessä. Näytin tutkimuskohteille kuvia joissa he kertoivat vapaasti, mitä mielikuvia tai tunteita heille kuvista tuli. Saamani vastaukset olivat epäilemättä rehellisiä, mutta turhan usein liiankin kohteliaita ja varovaisia.

”Käytännössä tutkimusprosessin aikana on täysin tavallista ja tietyllä tavalla asiaa kuuluvaa, että aineistoa ja metodeja valittaessa ja eri vaihtoehtoja punnittaessa valinta suuntautuu johonkin muuhun kuin alunperin kaavailtiin.” (www.mv.helsinki.fi 2012: Tutkimusmenetelmät)

Päädyin lopulta käyttämään kyselyalustana LinnaSoftin keskustelufoorumia, hyväksikäyttäen äänestys toimintoa ja kommentointia. Foorumilla näytin sarjan kuvia, joista vastaajat saivat valita mieleisensä ja perustella lyhyesti tekemäänsä ratkaisua.

Äänestyksen sai tehdä anonyyminä, joten siitä saadut tulokset ovat rehellisiä ja vastauksia tuli nopeasti ja laajasti. Kommentointi tapahtui nimimerkin suojista, mutta kommentointi oli edelleen varovaista



Esimerkki äänestyksestä LinnaSoftin foorumilla.

jos kommentteja ylipäättään tuli. Tunnen suurimman osan ihmisistä nimimerkkien takana, joten se vaikutti epäilemättä ihmisten antamiin vastauksiin.

### ”Ulkopuoliset”

Erittäin hyvää tietoa sain vertaisryhmän kanssa käydyissä vapaamuotoisissa keskusteluissa, joita kävimme Muotoiluinstituutissa Eero Miettisen ja Marja Lampaisen johdolla suunnitteluprosessin aikana.

Muotoilijakollegat tarttuivat oikeisiin ongelmakohtiin, ja osasivat perustella mielipiteitään. Hyvä lisä kommentointiin oli se, etteivät muotoilijat olleet sisällä airsoftissa. Eivätkä kaikki itselleni ja muille harrastajille selvät asiat auenneet helposti ”ulkopuolisille”.

Rakentavaa keskustelua kävin myös typografian opettajani Jürgen Sanidesin kanssa, joka jakoi minulle hyviä huomioita koskien kirjainsuunnittelua. Harjaantunut ammatilaisen silmä havaitsi viat heti. Ohjeistus auttoi minua näkemään omat virheet, joille olin tullut prosessin edetessä sokeaksi.

Keskustelin tekemistäni ratkaisuista myös muiden ihmisten kanssa, jotka eivät harrastaneet airsoftia tai olleet suunnittelijoita. Nämä ihmiset olivat ystäviäni tai sukulaisiani, joilta saamani palaute oli vähemmän rakentavaa, mutta keskustelu itsessään oli hyvästä. Mitä useamman ihmisen kanssa kävin keskustelua koskien opinnäytetyötäni, sen paremmin minulle itselleni selkeni mitä olen tekemässä ja mihin olen pyrkimässä.







### **3. SUUNNITTELU**



## 3.1. KIRJAINSUUNNITTELU

Kirjainsuunnittelu on kiehtonut minua jo useamman vuoden, olen tehnyt omalla ajallani, omaksi huvikseni erilaisia kokeiluja fonttien kanssa. Käytettäväksi fontiksi saakka en ole mitään saattanut, mutta erilaisia aakkostoja olen tehnyt useita käyttäen Adobe Illustratoria.

Ennen kuin menen pidemmälle, selvennän hieman termistöä. Puhun kirjaintyypeistä ja fonteista sekaisin, ne tarkoittavat kuitenkin samaa asiaa. Itkosen (2003: 11) mukaan Kirjaintyyppillä tarkoitetaan yhtä yhtenäiseen asuun piirrettyä merkistöä – se sisältää siis kirjaimet, numerot, välimerkit ja suuren määrän muita typografisia merkkejä.

Olen siis suunnittelemassa kirjaintyyppiä, eli fonttia. ”Fontti juontuu ranskan sanasta fondre (mm. ’valaa’, valmistaa’). Alkujaan se on tarkoittanut kokokirjasintyyppin sijaan vain sen yhtä kokoa, esimerkiksi 10-pisteiseksi valettua merkistöä. Siten jokainen koko on ollut oma fonttinsa. Nykyään se tarkoittaa arkikielessä samaa kuin kirjaintyyppi.” (Itkonen 2003: 11) Kolmas samaa tarkoittava nimitys suunnittelun kohteelleni on kirjainleikkaus. (Itkonen 2003: 12)

### Kirjaimet osana logoa

Opinnäytetyön logosuunnittelu avasi mahdollisuuden suunnitella kokonaan uusi kirjaintyyppi, en jättänyt tilaisuutta hyödyn-

tämättä. Mitään kokonaista kirjainperhettä en lähtenyt edes kaavailemaan, koska se olisi ollut jo kokonaan oma pitkälinnen projektinsa. ”Kirjainperhe on yhteisnimitys yhden kirjaintyyppin kaikille muunnoksille. Siihen kuuluvat esimerkiksi kaikki eri lihavuudet, kursiivit ja kapiteelileikkaukset.” (Itkonen 2003: 12)

Lähtökohtana oli suunnitella niin sanottu display-fontti, otsikko-fontti, josta olisi olemassa vain yksi leikkaus. Otsikko-fontit kuuluvat kirjaintyylyltään Fantasia- ja kokeileviin kirjaintyypeihin. (Itkonen 2003: 56) ”Kirjaintyyli on laajempi ryhmä toisiaan muistuttavia kirjaintyypejä; esimerkiksi humanistiset groteskit ovat yksi sellainen.” (Itkonen 2003: 12)

### Linnasoft

Lähtökohtana suunnittelulle toimi logo ja täten yhdistyksen nimi. ”Logo on lyhenty-mä sanasta logotyyppi, joka kirjapainossa metalliladonnan aikana tarkoitti yhteenvalettua kirjakerhymää. Nykyisessä mainosalan ammattikielessä logo eli logotyyppi on vain nimestä muodostuva tunnus, jolla on vakiintunut visuaalinen kirjoitustapa, esimerkiksi Marimekko tai Coca-Cola. Yleisessä puhekielessä logo sekoitetaan virheellisesti liikemerkkiin.” (Wikipedia 2011: Logo) Se miten fontti tulisi toimimaan muissa tarkoituksissa,



Kirjainten korkeuseroilla on merkitystä luettavuuden kannalta. (Itkonen 2003: 13)

oli vähemmän tärkeää. Pidin kuitenkin mielessäni kokoajan tämän mahdollisuuden ja tarpeen mukaan pyrin saamaan fontista monikäyttöisen.

En tietenkään halunnut mennä siitä mistä aita on matalin vaan kartoitin erilaisia mahdollisuuksia. Olihan minulla useita erilaisia ideoita, toiset ideat olivat lopulta prempia kuin toiset.

Paras lopputulos saatiin yhdistelemällä erilaisten konseptien parhaita piirteitä. Joten niiden kehittäely ei todellakaan ollut turhaa työtä.

Linnasoft oli sana josta kaikki ideat lähtivät kehittymään. Jotain linnamaisen kovaa, te-rävää, keskiaikaista ja massiivista, mutta kuitenkin jotain pehmeää, jotain mikä pyöristää kulmia ja kovuutta. ”Vastakohtat luovat jännitystä. Se on keino saada kuvapintaan tapahtumaa ja eloä. Jännitteetön tasapaino on helppo ja turvallinen, mutta vaikuttaa aikaa myöten yksitoikkoiselta. Jännite siis

syntyy rinnastamalla vastakohtia, ja tapahtumat syntyvät jännitteistä.” (Wikipedia 2011: Sommittelu)

### Merkit ja fontit

Vaikka käsittelinkin tätä osa-aluetta nimikkeellä kirjainsuunnittelu, on hyvä huomioida, että tämä oli samalla logosuunnittelua. Kuten aikaisemmin sanoin, fontin lähtökohtana oli se, miten se toimii Linnasoftin logona.

Tärkeänä osana suunnittelua toimi myös kuvallinen liikemerkki, jokaiselle logolle oli oma merkkinsä. Fontti ja merkki pareina toimivat Torni ja Vaakuna, Sapluuna ja Tägi sekä Laatikko ja Tähtäin. Esittelen merkit ja fontit erillisinä osioina, koska niiden takana on paljon erilaisia vaikuttimia jotka ovat vaikuttaneet suunnitteluun.

Merkit ja fontit kuitenkin vaihtoivat pa-rejaan prosessin aikana, kun kokeilin kuinka fontit toimivat erilaisissa ympäristöissä ja yhteyksissä.



### 3.1.1. TORNI

Torni konseptin lähtökohtana toimivat Hämeen linnan tornit. Tämä näkyy selkeimmin kirjaimessa A, joka olikin tämän konseptin ensimmäinen tekemäni kirjain. Terävyys ja suorat linjat olivat johtavia ajatuksia.

Samaa terävyyttä nykyä muissakin kirjaimissa, kuten kirjaimissa M, N, V, W, Y, Z, Å ja Ä. Terävät kärjet ja 90 asteen kulmat kuvastavat linnaa. Vastakohtiakin piti mukaan saada pehmeuden muodossa (soft). Näistä esimerkkeinä kirjaimet O ja S. Tiukat kulmat ja pyöreät reunat kohtaavat mehevästi esimerkiksi D ja G kirjaimissa.

Tämä konsepti on puhtaasti all caps, eli

fontista on olemassa vain versaalit eli isot kirjaimet. Gemena eli pienten kirjainten tekeminen osoittautui hankalaksi ja paikoin erittäin haastavaksi, kun yritin saada mukaan tornien teräviä kärkiä.

Tein fontista myös kavennetun version käytettäväksi pienempien teksien kanssa, koska paksut kirjaimet menivät tukkoon pienessä koossa. Tämä viimeistään osoitti sen, että kirjaintyyppissä oli jotain vialla, vaikka se mukavan ryhdikkäältä näyttääkin logotyypinä. Kokonaisena fonttina se kuitenkin kaipaasi vielä kehittelyä, tämä näkyy selvimmin etenkin numeroissa.

**LINNASOFT**  
**HÄMEENLINNA AIRSOFT RY**

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z Å Ä Ö Æ**  
**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 . , : ; ! ? [ ] ( ) / \ - + = " # € @ \$ '**

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z Å Ä Ö Æ**  
**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 . , : ; ! ? [ ] ( ) / \ - + = " # € @ \$ '**



### 3.1.2. SAPLUUNA

Kirjainkonsepti Sapluunan inspiraationa oli militantimpi kuvasto. Sapluunalla maalatut ammuslaatikko merkinnät yms. usein armeija yhteyksissä nähdyt stencil kirjasimet.

Tämän fontin kanssa jätin pois perhmeät linjat ja keskityin tiukkoihin suoriin linjoihin. Sapluuna fonttia olisi helppo käyttää oikeastikkin sapluunana, koska suoria linjoja on helppo leikata auki. Teinkin fontin kanssa, kokeiluja miten se toimisi oikeana sapluunana.

Kirjainmalli esittelee sekalaisen seurakunnan isoja (B,D,G,H jne.) ja pieniä (a,e,m,n, r jne.) kirjaimia. Yhtenäinen linja puuttuu, vaikka kirjaimet näennäisesti ovatkin samantyyllisiä.

Ongelmia alkoi syntyä, myös kun fonttia alettiin käyttää pienemmässä koossa. Kömpelössä, kulmikkaassa fontissa on tiettyä lumovoimaa, mutta se on selvästi kesken. Jatkokehittelyä kaivatataan kipeästi. Idea kuitenkin tulee esille.

**LINNASOFT**  
**HÄMEENLINNA AIRSOFT RY**

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T**  
**U V W X Y Z Ä Ä Ö Ø 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**  
**+ - = . , : ; ! ? ( ) [ ] / \ %**



### 3.1.3. LAATIKKO

Kolmantena konseptina, ajattelin pakkausmuotoilijana tehdä Laatikon. Jotain kulmista jossa kuitenkin olisi pehmeää pyöreyttä. Tiukkoja tyylikkäitä suoria linjoja, jotka lopussa kuitenkin pyöristyisivät pehmeästi.

Halusin jotain jyvää ja selvää, vältin tietoisesti liian paksuja viivoja ja jätin kirjaimiin ilmaa.

Näillä johtavilla ajatuksilla oli kohtuullisen helppo tehdä valmiin näköinen tyylikäs fontti isoilla ja pienillä kirjaimilla. Tyylin puhtaimpana edustajana ja fontin perustana toimii O-kirjaimessa näkyvät suorat linjat

ja pyöristetyt nurkat, moni kirjain on tehty käyttäen O-kirjainta pohjana..

Fontista tuli hieman tasapaksu, dramattikka ja yllätykset jäivät puuttumaan. Varsinkin versaali kirjaimista jää venytetty mielikuva. Tämä oli osiattain tarkoituksellista, sillä pyrin tekemään kirjaimista kavennetun leikkauksen tyyliä. Omaan silmään iskee ainakin se, että isot kirjaimet on tehty pienten kirjainten jälkeen ja isot on tehty pienten pohjalta.

Kaikista konsepteista, Laatikko on valmiimpi kuin kaksi edellistä, mutta sekin kaipaa vielä kehittelyä.

**LINNASOFT**  
Hämeenlinna Airsoft ry

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z Å Ä Ö**  
**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z å ä ö**  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**



## 3.2. MERKKISUUNNITTELU

Olen suunnitellut aikaisemminkin erilaisia merkkejä ja logoja eri alojen yrityksille ja yhteisöille. Joten ensimmäistä kertaa en ole merkkisuunnittelua tekemässä, vaan koke-musta suunnittelutyöstä löytyy jo ennestään. Airsoft-tiimeille ja -yrityksille olen suunnitellut vuosien varrella useampiakin merkkejä, joten aihepiiri ja kuvasto on tuttua.

Ihmiset sotkevat turhan usein logon ja merkin käsitteet keskenään, kun puhun merkistä tarkoitan liikemerkkiä.

Liikemerkki on Visuaalinen merkki tai symboli, jota käytetään yrityksen tai yhteisön logon yhteydessä tai yksinään. (Loiri, Juholin 1998: 202) Linnasoft tarvitsee liikemerkin. Merkin, jota pystyy käyttämään myös erillään logosta. Aikaisemmin yhdistyksellä ei ole ollut merkkiä logon parina, jos sellaiseksi ei lasketa repaleista palloa joka on ollut logon taustana tai niitä kolmea palloa jotka täyttivät tyhjää tilaa logon ensimmäisessä versiossa.

Nyt haluttiin jotain näyttävämpää. Jotain joka puolustaisi paikkaansa, jotain joka toisi lisäarvoa logolle. Tunnistettava merkki, joka loisi yhdistyksestä uskottavan kuvan.

### Hämeenlinna ja airsoft

Samoin kuin kirjainsuunnittelussa, lähdin hahmottelemaan merkkiä pitämällä mielessä yhdistyksen nimen Linnasoft. Oikeammin lähtökohtana kuitenkin toimi yhdistyksen

virallinen nimi, eli Hämeenlinna Airsoft. Merkin tulisi siis kuvastaa jollain tapaa Hämeenlinna tai airsoftia, mieluummin vielä molempia.

Halusin välttää kuitenkin ne perinteiset kliseet jotka airsoftiin liitetään, eli aseet niin pyssyt kuin miekatkin. Muutakin kuvastoa löytyy. Yksi selvin tekijä joka erottaa airsoft-aseet oikeista ovat niiden käyttämät ammuksset. Joten kuulan käyttäminen jollain tavalla oli ensimmäisiä ajatuksiani. Pyöreä muoto on ollut yhdistyksellä käytössä muutenkin.

Hämeen linna on varsin ilmeinen kuvituksen aihe paikallisten yhdistysten merkki valokoimassa, koska olemme paikallisyhdistys oli linnan käyttäminen jossain muodossa harkinnan alla. Linnan lisäksi mielessä kävi muunkin keskiaikaisen kuvaston hyödyntäminen.

Paikalliset urheiluseuratkin käyttävät linnan liittyvää kuvastoa. Jääkiekkjoukkue HPK käyttää ritarin kypärää merkissään, ja jalkapalloseura FC Hämeenlinna käyttää merkissään linnan kuvaa.

### Yksinkertaista ja tyylikästä

Tulevan merkin piti olla myös tyylikäs ja hyvän maun mukainen, eli pääkallo ja muut mauttomuudet voitiin unohtaa jo suunnittelun prosessin alussa. Tyyllisesti ja väriytykseltään merkin tulisi olla myös yksinkertainen, niin



Galactic Empire ja Rebel Alliance elokuvasta Tähtien sota (Wikipedia 2012: Galactic Empire (Star Wars), Wikipedia 2012: Rebel Alliance)

että sitä voidaan käyttää mahdollisimman helposti ja monipuolisesti mahdollisimman monessa erilaisessa mediassa.

Merkistä tullaan myös teettämään kangasmerkki, niin kuin edellisestäkin logosta. Joten tämäkin näkökohta tuli pitää mielessä merkkiä suunniteltaessa. Päättävöitteena oli kuitenkin tehdä hyvä ja hieno merkki joka kestää aikaa. Yksinkertaisuus ja selkeys olivat tärkeitä tekijöitä alusta lähtien.

Yksi inspiraation lähde olivat vanhat Tähtien sota -elokuvat jossa hyvällä ja pahalla osapuolella oli omat merkkinsä. Elokuvan merkkisuunnittelu on kestänyt aikaa, merkit ovat melko yksinkertaisia ja selkeitä. Joten ne ovat hyvä lähtökohta omalle suunnittelu-

työlleni. Ammensin suunnitteluuni vaikutteita muistakin sci-fi elokuvista ja peleistä, jossa osapuolet on usein eroteltu erilaisilla merkeillä.

Lyhyen kyselyn perusteella, airsoft-harrastajia tuntuu yhdistävän mieltymys tieteiselokuviin ja peleihin sekä tietysti niiden kuvastoon. Joten tältäkin kannalta sci-fi ja peli tyyllisen kuvaston käyttäminen merkissä ei ole huono asia.

Esimerkkinä esitetyt merkit ovat abstrakteja, eivätkä ne suoraan esitä mitään, mutta niiden symbolinen arvo nousee juuri tästä syystä. Halusin Linnasoftin merkille samantyyppistä symbolista arvoa. "Sanan symboli on sanottu olevan johdettavissa kreikan sanasta symballein, joka merkitsee yhteen, kokoon heittämistä. Selityksen mukaan aate ja esine on symbolissa yhdistynyt kokonaisuudeksi." (Wikipedia 2012: Symboli)

Abstrakti, todellisuutta jäljittelemätön, merkki ei myöskään loukkaa ketään. Merkki nousee merkitsemään vain merkin kanta-jaa. Eli tässä tapauksessa se symbolisoi vain yhdistystä.

"Abstrahointi tarkoittaa yleiskäsitteen muodostamista pelkistämällä." (Wikipedia 2012: Abstrahointi) Merkin tekeminen on juuri abstrahointia. Merkki muodostetaan pelkistämällä yleiskäsite yrityksen tai yhteisön toiminnasta.



### 3.2.1. VAAKUNA

Oheinen merkki lähti liikkeille keskiaikaisen kuvaston kautta. Vaakunathan on liikemerkkeistä vanhimpia. Vaakunoita ja kilpiä näkyy muutenkin reilusti käytössä muussakin militaria kuvastossa. Halusin kuitenkin kehittää vaakunaa graafisempaan suuntaan enkä tyytyä liian perinteiseen ilmaisuun.

Lopullisessa ”vaakunassa” näkyvät Hämeen linnan kaksi tornia, alaspäin osoittava kulma kuvastaa linnan siltaa ja tuo merkkiin dynamiikkaa.

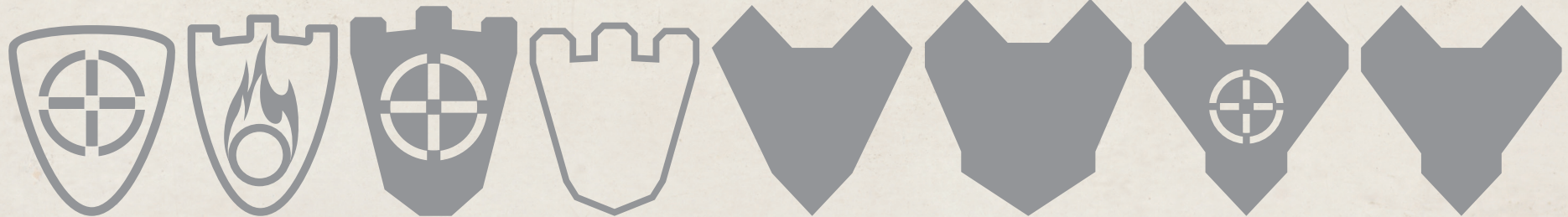
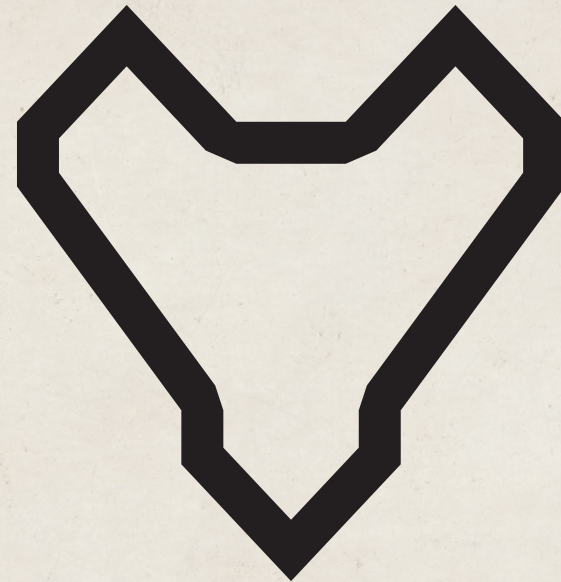
Kyselykierroksen jälkeen, ainakin paikalliset ymmärsivät ylimmäiset kolmiot linnan torneiksi. ”Linna tosta ekana tuli mieleen.” (Salminen: 2011) Merkin vaakuna tai kilpimäisyys ei enään viimeisessä versioissa niinkään näy.

”En mä tosta kyllä linnaa saa. Joku peto-

eläimen pää siinä kyllä on.” (Räsänen: 2011) Kaikki eivät kuitenkaan yhteyttä linnaan löytäneen, mutta lähes poikkeuksetta ihmisille tuli kuviosta mieleen ketun tai suden pää. Viittauksen Pihlaja karkkeihin (kettukarkkeihin) kuulin useammastakin suusta. ”Kuvista tulee jotenkin mieleen ketun pää, joku eläimen pää, ehkä suden. Ei se kuitenkaan ole huono mielikuva.” (Mäkinen: 2011)

Mitään negatiivista mieleyhtymää kuviosta ei kuitenkaan tullut kellekkään. Nurinaa kuitenkin aiheutti se, ettei merkin esittävyys auennut välittömästi.

Merkki on loppujen lopuksi kuitenkin hieman tasapaksu. Siitä puuttuu liike ja toiminnallisuus, jota elämysurheilu kerho kaipaa sekä siitä puuttuu viittaus airsoftiin kokonaan.





### 3.2.2. TAGI

Tagin-konseptissa hylkäsin aivan tietoisesti kaiken suoraan Hämeenlinnaan ja airsoftiin liittyvän. ”Kill your darlings.” Merkki syntyi samasta ajatuksesta kuin logotyyppi Sapluuna. Eli merkistä voi tehdä sapluunan, jota sitten voisi käyttää merkitsemään yhdistyksen omaisuutta.

Kuvallista antia merkissä on niukasti, merkki pyrkii olemaan mahdollisimman yksinkertainen ja selkeä. Tagi muodostuu kirjaimista L ja S (Linnasoft). Merkin on tarkoitus toimia helposti tunnistettavana allekirjoituksena, tagina. Merkki toimii yksinkin,

eikä tarvitse selventävää Linnasoft tekstiä.

Merkistä tuli itselleni mieleen Suomen Filmitörmäyksen vanha SF merkki. Valitettavasti merkki näyttää myös hakaristiltä ja se ei ole näinä päivinä mieluisa miellelyhtymä. ”Ei millään pahalla, mutta toi merkki näyttää ihan hakaristiltä.” (Bagge: 2011) ”Länsimaissa hakaristi yhdistetään usein natsi-Saksaan ja kansallissosialismiin, jotka käyttivät sitä tunnuksenaan.” (Wikipedia 2011: Hakaristi) Konseptin kehitys loppui tähän. Joten merkkiä ei tulla Linnasoftin tunnuksena näkemään.





### 3.2.3. TÄHTÄIN

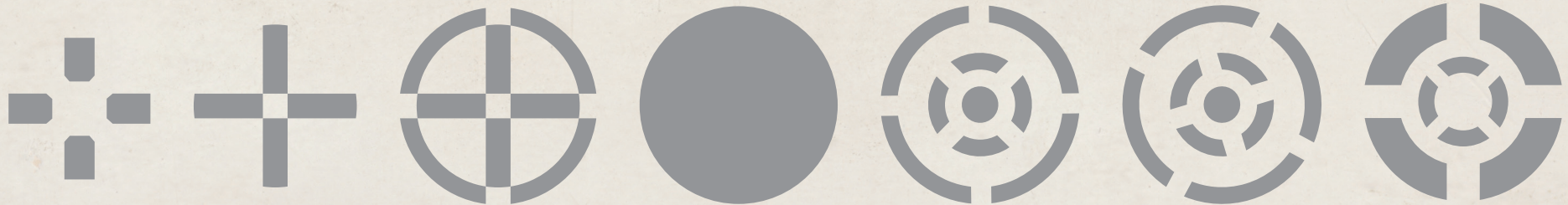
Tähtäin merkki on puhtaasti graafinen symboli, joka kuvastaa tähtäin kuviota. Koska en halunnut kuvata aseita, mutta kuitenkin jotain niihin liittyvää, tein tähtäin ristikkon joka on mukavan graafinen. Kun kuvio viedään kauemmaksi perinteisestä ristikosta, siitä tulee myös neutraalimpi. Perinteinen ristikko saatetaan kokea kuitenkin uhkaavaksi.

Merkissä pääsee esiintymään myös pyöreä muoto joka voidaan yhdistää kuulan hahmoon, mikä jälleen on yhtymäkohta airsofttiin ja vanhan logon pyöreyyteen. Tähtäimen

muoto on lähtenyt holografisen tähtäimen kuviosta. Muoto ei ole suurelle yleisölle välttämättä niin tuttu, mutta airsoft harrastajat ymmärsivät merkin heti tähtäin kuvioksi.

Merkissä tällaisenaan olisi vielä kehitettävää, sillä se näyttää turhan sutaisten tehdyltä. Merkin osien kokosuhteita tulisi vielä miettiä, kokeilla ja pyöritellä. Tähtäin vaikuttaa merkinä jopa liian yksinkertaiselta.

Tähtäin ei saavuttanut harrastajien keskuudessa kovinkaan suurta suosiota, vaan se koettiin lähinnä tylsäksi.





### 3.3. VÄRIT

Seuraavaksi siirryin pohtimaan värejä, jotka ovat tärkeä osa graafista identiteettiä. Yhtenäinen värimaailma auttaa tunnistamisessa ja erottumaan massasta.

Aikaisemmin yhdistys on käyttänyt laajasti erilaisia värejä, mutta eniten vihreää ja sen eri sävyjä. Looginen jatkumo vaati, että jatkan vihreällä linjalla. Aikaisemmin käytetyt sävyt kuitenkin ovat olleet vähemmän onnistuneita. Liian kirkkaita ollakseen maastosävyjä ja täten sopimattomia aihepiiriin.

Naamiovärit ovat tärkeä osa militaria kuvastoa ja täten myös airsoftin maailmaa. Maastovärien käyttö perustuu naamioitumisen tarpeeseen. ”Naamioinnin tarkoitus on suojata kohde näkijältä siten, ettei sitä havaitaisi helposti vaan erottuisi mahdollisimman huonosti ympäristöstään.” (Wikipedia 2012: Naamioituminen) Naamioituminen ei siis ole toivottava ominaisuus yhdistyksen ilmeessä joka haluaa erottua massasta ja näkyä.

Piti löytää siis toimiva kompromissi, jossa käytetään militaria kuvastosta löytyviä sävyjä, mutta massasta erottuvasti. Ratkaisu on värien välinen voimakas kontrasti.

Maastovärein maalattuihin sotilasajoneuvoihin on merkitty jo vuosikymmeniä maa- ja osastotunnukset voimakkaasti taustaväristä erottuvalla värillä, esimerkiksi valkoisella. Valkoinen väri on kuitenkin tylsä vaihtoehto, koska ei ole väri ensinkään. ”Valkoinen on

sellaisen pinnan väri, joka heijastaa kaikkia eritaajuisia näkyviä valoaaltoja suunnilleen samassa suhteessa. Valkoinen ei siis ole spektrin väri eikä se vastaa mitään tiettyä valon aallonpituutta.” (Wikipedia 2012: Valkoinen)

Sävyyn ei kuitenkaan ole pakko olla puhdas valkoinen erottuakseen tummasta pinnasta, sävyjen valööriarvojen pitää olla vain kaukana toisistaan, epäpuhtaampikin vaalea sävy siis riittää. ”Valöörillä tarkoitetaan värin valoisuusarvoa. Esimerkiksi piirustuksissa valöörerojen kautta voidaan tuoda esiin muotoja sekä valojen ja varjojen vaihtelua.” (www.serlachiusartmuseum.fi 2012: Valo ja varjo)

#### Värien valintaprosessi

Värien etsiminen ja löytäminen kulki rinnakkain visuaalisen tyylin kehittelyn kanssa. Visuaalinen tyyli määritteli pitkälle värien keskinäisen suhteen ja niiden määrän. Kokeilin värien toimivuutta myös logon ja merkin kanssa erilaisilla ja eri värisillä taustoilla, koska logo merkkeineen tulee esiintymään monissa erilaisissa ympäristöissä.

Yhdistelin ja muokkailin värejä ristiin Adobe Illustratorin ja Photoshopin kanssa. Niin, että siirsin erivärisiä kappaleita Illustraattorin puolelta Photoshoppiin valokuvien päälle, jossa värisäätimiä ja suodatusmuotoja vaihtelemalla oikeat värit alkoivat hahmottua erilaisia väripareja yhdistelemällä.



Ranger Green, Sewer Green, Smoke Green  
tai Steingrau-oliv

LinnaSoftin tarpeisiin tarvittiin vähintään kaksi värisävyä, kaksi vihreän sävyä. Tumma ja vaalea. Värien tuli olla maltillisia, mutta totutusta värimaailmasta poikkeavia. Niin, että ne erottuisivat edukseen massasta. Keskenään toimeen tulevia, mutta silti korkea kontrastisia.

#### Valitut värit

Tumma sävy löytyi alkujaan taktisesta nailonista, Eagle Industries tuottaa Yhdysvaltain Ranger erikoisjoukoille varusteita Ranger Green värisenä. Samalla sävyllä on muitakin nimiä kuten Sewer Green ja Smoke Green.



Fosforin kaltainen kelmeän vihreä sävy

Bundeswehrin (Saksan armeijan) nimitys Ranger Greenille on ”steingrau-oliv” eli kivenharmaa-oliivi, joka kuvaa väriä hyvin.

Vaaleaksi sävyksi valikoitui pimeässä hohtavan fosforin kaltainen kelmeän vihreä sävy, joka erottuu tummasta taustasta. Pimeässä hohtavat aineet ovat käytössä nykypäivän sotilasvarusteissa, joten militaria yhteys viimeisteli vaalean värin valinnan.

Vihreiden sävyjen lisäksi käytössä nähdään tarpeen vaatiessa tuotteesta riippuen vaaleaa keltaista korosteväriä, sekä mustaa ja valkoista, ne korostavat muita värejä ja lisäävät luettavuutta.



### Päävärit



Kelmeä vihreä  
C11 M0 Y25 K0



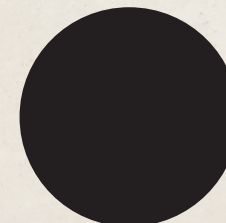
Kivenharmaa-oliivi  
C86 M79 Y100 K59



### Lisävärit



Kelmeä keltainen  
C10 M0 Y46 K0



Musta  
C0 M0 Y0 K100



Valkoinen  
C0 M0 Y0 K0





Visuaalisen tyylin etsintää. Ohessa erilaisia tyyliyritelmiä suunnitteluprosessin eri vaiheista.



## 3.4. VISUAALINEN TYYLI

Kirjain- ja merkkisuunnitteluprosessin edetessä tein erilaisia tyyli- ja värikokeilu- ja merkkien kanssa. Yhdistelin merkkejä valokuviin ja erilaisiin tekstuureihin. Käytin tyylikokeiluja tietokoneen taustakuvina ja tuijotin niitä viikosta toiseen. Tämä oli omaa kokeiluani siitä miten merkit ja tyylit kestivät aikaa. Pidempään tarkkailtuani kuvia huomasin merkeissä ennen pitkään joitain epäkohtia jotka sitten pystyin muuttamaan ja näin kehittämään kirjaimia tai merkkiä eteenpäin.

Kuten jo värejä käsittelevässä osiossa kerroin, visuaalisen tyylin ja värien etsintä olivat samanaikainen prosessi. Visuaalinen tyyli kuitenkin menee värejä pidemmälle, se on läsnä jokaisessa suunnitteluprosessin osa-alueessa.

### Sapluuna

Päädyn valitsemaan logotyyppiin kaavain ajatteluun perustuvan kirjaimen, se vaikutti erittäin paljon visuaalisen tyylin etsintään. ”Kaavain (eli malline, kaavalevy, luotta tai sabloni, arkikielessä sapluuna) on mallilevy, jonka ääriiviivojen tai reikien mukaan kappale tai kuvio voidaan tehdä.” (Wikipedia 2012: Kaavain)

Sapluunoita käytetään kirjainten maalaimisen apuna. Tästä syntyi ajatus siitä, että rakentaisin visuaalisen tyylin spraymaalatun logotyyppin ympärille. Spraymaalattu jälki ei ole kovinkaan siistiä, mutta se on elämä-



Kirjaimet on maalattu sapluunan avulla sotilasajoneuvoon. (commons.wikimedia.org/wiki/File:US\_Humvees\_in\_1996.JPG)

kuista ja rehellistä. Vedän jälleen tähänkin mukaan militaria kuvaston ja sapluunan avulla merkityt ammuslaatikot ja sotilasajoneuvot.

Aikaisemmin yhdistyksen visuaalinen ilme onkin ollut liiankin kliinistä ja puhdasta. Pieni rosoisuus ja elämänmakuinen rehellisyys tekee imagolle hyvää. Spraymaalissa on jotain kapinallista, joka vetoo ainakin nuoriin miehiin eli potentiaalisiiin tuleviin airsoft harrastajiin.

Logon ja merkin ollessa rosoisia, piti taustastakin tehdä kulahtanut ja naarmuinen



Lopullinen tyyli suunta alkoi hahmottumaan tämän tyylikokeilun jälkeen.

jotta ne sopivat yhteen. Tätä ajatusta pyöritelin melkoisen pitkään ja kokeilin erilaisissa yhteyksissä ja väreissä. Kunnes lopulta löysin, yllä nähtävän, Fosforin kaltaisen kelmeän vihreän sävyn, jonka naarmutin tummilla kulumilla.

Rosoisessa, eletyssä ilmeessä on jotain kiehtovaa. Nostaisin tähänkin yhteyteen

mukaan vanhat Tähtien sota -elokuvat, joissa naarmuiset, likaiset ja kolhitut avaruusalukset ovat kiinnostavia, uskottavia ja eletyn näköisiä. Jos näitä aluksia vertaa uudempiin Tähtien sota -elokuviin ja niissä esiintyviin kliinisiin avaruusaluksiin, jotka kiiltelevät uutuuttaan, niin ne eivät ole läheskään yhtä kiinnostavan näköisiä.







## **4. GRAAFISET TUOTTEET**



## 4.1. KIRJAJINTYYPPI

Alun kirjainkonseptien jälkeen jatkoin kirjaintyyppin kehittämistä edelleen käyttäen Adobe Illustratoria, lopullisen kirjaimen ja kirjain- ja rivivälit viilasin kohdalleen FontLab Studio 5 ohjelmalla.

Lopullinen kirjaintyyppi yhdistää aikaisemmista kirjain konsepteista laatikkomaista muotoa ja sapluuna ideaa. Tästä siis fontin nimi Boxy Stencil. Kirjaintyyppin kehittyessä Laatikko konseptin pohjalta, se ehti muuttua paljon. Osan kirjaimista tein kokonaan uusiksi, kuten K, R, V ja W. Osa kirjaimista pysyi madaltumista ja sapluuna väliä lukuun ottamatta entisellään, kuten U ja O kirjaimet.

Perus ajatukset ovat kuitenkin edelleen samoja kuin Laatikko konseptissa. Jotain kulmikasta jossa kuitenkin olisi pehmeää pyöreyttä. Pystysuoria ja vaakasuoria viivoja sekä pyöreitä kulmia.

Boxy Stencil ei ole yhtä venytetyn näköinen kuin edeltäjänsä, se on myös kevyempi ja ilmovampi. Sapluunan väliviivat keventävät kirjaimen muotoja. Fontin vaakaviivat ovat myös aavistuksen kapeampia kuin pysty viivat, näin kirjaintyyppi ei tunnu tasapaksulta. Kirjainten yhteensopivuutta on viilattu huomattavasti pidemmälle kuin alkuperäisessä konseptissa. tästä silmään pistävin esimerkki on kirjainten f ja t yhteensopivuus.

Jätin tekemättä kirjainleikkauksen osan merkeistä, koska niitä hyvin epätodennäköi-

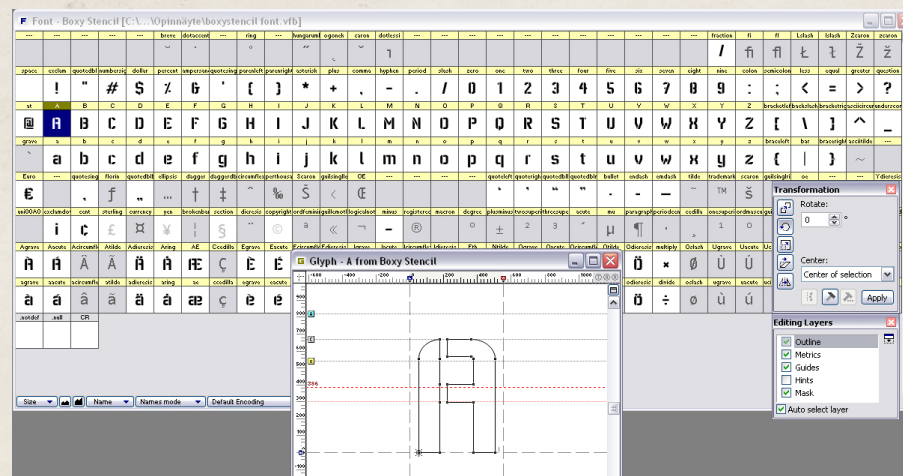
sesti tarvitaan suunnittelussa käytössä. Kaikki tarpeellinen ja vähän päälle kuitenkin löytyy. Tulevissa kehitysversioissa toteutan todennäköisesti kaikki mahdolliset merkit.

”Täytyy sanoa, että ihan yllätyin kuinka teksti pysyy luettavana noinkin pienessä koossa.” (Miettinen: 2011) Vaikka kirjain on suunniteltu otsikkofontiksi, se toimii kapeutensa ja ilmavuutensa vuoksi hyvin pienessä koossa. Luettavuus säilyi aina 3pt kokoon saakka. 2pt koossa kirjaimet alkoivat sotkeutumaan. Paremmalla tulostimella ja paremmalle paperille tulostettuna luettavuus saattaisi yltää 2pt tasolle saakka.

”Piste: typografinen mittayksikkö, jolla ilmoitetaan mm. kirjainten korkeus. Englantilais-amerikkalaisessa pica-pistejärjestelmässä 1 piste on 0,3528 mm, jolloin 72 pistettä = 1 tuuma.” (Itkonen 2003: 149)

Mikä tärkeintä kirjaintyyppin on luettavuus on kohdallaan. Linjat ovat selkeitä ja kirjaimet erottaa toisistaan. Olin aluksi huolissani sapluuna tyylin mukana tuomista tyhjästä palkeista kirjaimissa. ”Teksti on selkeä. Kirjainten viivat ei häiriä luettavuutta ollenkaan.” (Ojala, S: 2011) Ilmeisen turhaan olin huolissani. Pääinvestoin kirjainten tyhjät välit tuntuivat parantavan kirjainten tunnistamista pienessä koossa.

Tein hienosäätövaiheessa kokeiluja koon ja luettavuuden suhteen sapluuna viivojen



FontLab Studio 5 ja Boxy Stencil kirjaintyyppi.

kanssa ja ilman. Kirjaimet jotka olivat ilman sapluuna viivoja, puuroutuivat aikaisemmin ja muuttuivat kulmista pättimäisiksi.

### Fontti logossa

Näkyvin käyttö fontille on Linnasoftin logossa. Tässä tehtävässä se hoitaa tehtävänsä hyvin. Logotyypin suurimmat ongelmat syntyvät Linnasoftin sanan alussa LI ja lopussa FT. Kirjainten väliin jää aavistuksen liikaa ilmaa. Se tohtuu pitkälti L ja T kirjaimen luontaisesta ilmavuudesta. Kapeampina versioina ne eivät istuneet kokonaisuuteen, vaan

kirjainten suurempi kapeus näytti virheeltä.

Logossa Boxy Stencil toimii kahdessa koossa, isompana versaalikirjainten muodossa ja paljon pienempänä versaali- ja gemena-kirjainten muodossa. Teksti (Hämeenlinna Airsoft ry) toimii yhtä hyvin kuin kuin LINNASOFT -tekstikin. Luettavuus on molemmissa teksteissä samalla tasolla.

Sen lisäksi, että fontti on luettava, selkeä ja se toimii logossa on se myös uskottava. ”Siis ootsä tehnyt tän. Ihan oikeen fontin näkönen. Uskottava.” (Ojala, O: 2011) Kirjaintyyppi on täyttänyt tavoitteensa.



# Boxy Stencil

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z Ä Å Ö

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z ä å ö

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ? ! @ # % & ' ( ) \* + , - . : ;

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG  
the quick brown fox jumps over the lazy dog

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut sed mattis nisi. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Aliquam condimentum commodo adipiscing. Sed lorem est, sagittis eleifend bibendum eget, adipiscing et augue. Proin blandit tellus porta dolor fermentum pellentesque. Donec in quam ante. Curabitur blandit malesuada lorem quis suscipit. Sed auctor dignissim tristique. Sed auctor posuere

dui, lacinia tincidunt lacus elementum eget. Nullam nisi libero, viverra id faucibus in, feugiat a leo. Morbi metus orci, consectetur nec faucibus eget, ultrices id leo. Aliquam vestibulum massa dolor, vitae scelerisque augue. Vivamus sollicitudin vulputate egestas. Suspendisse aliquam pretium nunc, non viverra nulla rutrum ac. Cras blandit ornare ante eget egestas. Nullam pulvinar, lectus vitae tincidunt volutpat, ligula est congue orci, ac aliquet tortor turpis a nisl.



## 4.2. LOGO JA MERKKI

Lopullinen logo ja merkki yhdistelevät aikaisempien konseptien eri osasia. Pöimien parhaat palat jokaisesta.

Merkki pohjautuu suurimmaksi osaksi Vaakuna -merkkikonseptiin. Alkuperäisen Vaakunan tasapaksuus ja staattisuus on tässä viimeisessä versiossa kuitenkin onnistuttu väistämään. Alaspäin kapeneva kolmio luo merkkiin dynaamisemman vaikutelmaa yhdessä alas kaventuvan kaaren kanssa. Katkonainen pyöreä muoto on lainaa Tagi -merkkikonseptista, ajatus pyöreästä kuulasta taas Tähtäin -merkkikonseptista. Liike-merkkiä reunustava kaari tuo mukaan myös airsoft ulottuvuuden, kun se lainaa pyöreän muotonsa airsoft kuulalta.

Liikemerkin esittävyys on kuitenkin edelleen melko kaukana Hämeen linnan torneista. Näyttävä merkki se joka tapauksessa on. ”Toi merkki on hieno, mutta kerro mulle mitä sen ois tarkoitus esittää? Ton kuulan muodon mä tajuan, mutta mikä toi keskeillä on?” (Risku: 2012) ”Merkissä yhdistyy mielestäni hienosti muovikuula ja ketunpää. Hieno.” (Maalo:2011)

Kaaren pyöreä muoto on selkeä viittaus kuulan pyöreään muotoon, ainakin airsoft harrastajielle. Suurelle osalle kyselyyn osallistuneista on hieman epäselvää, ilman selitystä, mitä ”ketunpää” oikeasti esittää, mutta kaikki merkistä tuntuvat kovasti pitävän ja

harrastajat ovat kyselleet koska kangasmerkejä saa uudella merkillä. ”Logo on hienolla tavalla yksinkertaisuudessaan todella hieno.” (Lampinen: 2011)

Merkin abstrakti yksinkertainen muotokieli on harrastajien antaman palautteen mukaan hieno, vetoava ja vahva. Joten merkkiä voidään pitää onnistuneena.

Logotyyppi on yhdistelmä Laatikko ja Sapluuna -kirjainkonseptia. Käsittelin logotyypin fontin luottavuuden ja selkeyden jo edellisellä aukeamalla, joten en siihen enään tässä palaa. Logotyyppi näyttää edelleen osassa versioissa yhdistyksen koko virallisen nimen. Linna-soft nimi kuitenkin tuodeen vahvemmin ja näkyvämmiin esiin, Hämeenlinna Airsoft ry on ahdistettu enemmänkin alaviitteeksi. Sulkumerkit Hämeenlinna Airsoft ry tekstin ympärillä ovat osa ideaa, jossa Hämeenlinna Airsoft ry on ikään kuin Linna-soffin tietelinen nimi.

### Merkkien ja logojen käyttö

Kaikkia viereisellä sivulla nähtäviä versioita on tarkoitus käyttää rinnakkain yhteydestä riippuen.

Oikeanpuoleisen sivun oikeassa laidassa näkyvä LINNASOFT.org on vain internetkäyttöön tarkoitettu logotyyppi. Joka ilmoittaa logon yhteydessä myös yhdistyksen kotisivujen osoitteen. Logotyyppi on käytössä



Sapluunaversio merkistä yhdistyksen omaisuuden merkitsemistä varten.

esimerkiksi yhdistyksen kotisivuilla ja keskustelufoorumilla.

Merkkiä ja logoa voidaan käyttää myös yksistään riippuen yhteydestä. Esimerkiksi kangasmerkissä esiintyy ainoastaan merkki. (Hämeenlinna Airsoft ry) tekstiä taas ei käytetä yksin, vaan ainoastaan LINNASOFT tekstin kanssa.

Oheissa on näytetty puhtaat versiot merkistä ja logosta. Visuaalisen tyylin mukaan logo ja merkki esitetään kuitenkin yhteydestä riippuen ”maalattuna” ja kulutettuna. Katso esimerkki julisteesta seuraavalta aukeamalta. Merkki ja logo kuitenkin käsitellään joka kerta

tapauskohteisesti erikseen. Vaikka graafisen uudistuksen tavoitteena oli muuttaa yhdistyksen ilmettä yhtenäisemmäksi, rosoinen tyyli vaatii pientä vaihtelua logon esitysmuodossa, jotta tyylin ainutkertaisuus säilyisi. Visuaalinen tyyli kuitenkin pysyy idealtaan kautta linjan samana.

Poikkeuksia tässäkin on, eli viralliset paperit, joissa logo merkkeineen on neitseellisesti muodossa. Näin esimerkiksi alaikäisistä vaadittavassa vastuuvapautus lapussa. Virallisissa papereissa käytetään aina logotyyppiä jossa on yhdistyksen koko nimi Linna-soft (Hämeenlinna Airsoft ry).

Epävirallisemmissa yhteyksissä, esimerkiksi t-paita painatuksissa, voidaan käyttää logotyyppinä pelkästään LINNASOFT tekstiä.

Merkki ja logo on mahdollista esittää myös kelmeän keltaisena, mustana ja valkoisena versiona, yhteydestä ja taustasta riippuen. Pääsääntöisesti merkistä pyritään kuitenkin käytetään tumman- tai vaaleanvihreää versiota.

Suunnittelin merkistä myös kokeilumielessä sapluunaversio, jota voisi käyttää oikeassa käytössä, esimerkiksi yhdistyksen omaisuuden merkitsemiseen. Virallinen merkki toimii kuitenkin paremmin ilman sapluunan viivoja. Jätin viivat pois, koska niillä ei varsinaisessa logossa juuri ole perusteltua asemaa ja ne vain huononsivat merkin ulkonäköä.





# LINNASOFT

{Hämeenlinna Airsoft ry}





## 4.3. TYPOGRAFIA

Graafisesta ilmeestä on enään käsittelemättä typografia. ”Typografia on se osa painotuotteen muodostelua, joka luodaan typografista aineistoa ja välineistöä käyttämällä. Siihen sisältyy kirjainten valinta, ladelman muotoilu ja vierusten määrittely.” (Loiri, Juholin 1998: 32) Tässä osiossa keskityn lähinnä kirjainten valintaan ja Linnasoftin käyttämien typografisten elementtien selittämiseen.

”Typografian laadinnan tärkein asia on kirjaintyyppin valinta. Paras lopputulos syntyy yleensä silloin, kun käytetään vain muutamaa kirjaintyyppiä.” (Loiri, Juholin 1998: 34) Itseoikeutettu fontti Linnasoftin typografiassa oli yhdistystä varten suunniteltu Boxy Stencil, mutta kirjaintyyppin ollessa luonteeltaan otsikkofontti, tarvittiin vielä toinen kirjaintyyppi joka soveltuisi paremmin pieneen ja pidempään tekstiin.

”Pitkiin leipätekstiosuuksiin soveltuvat yleensä parhaiten antikvat eli päätteelliset kaksivahvat kirjaimet. Groteskeja on suositeltava käyttää lyhyissä kokonaisuuksissa, jolloin niiden teho tulee paremmin esiin.” (Loiri, Juholin 1998: 35) Linnasoft ei tuota suunnattoman pitkiä tekstejä, vaan lähinnä muutaman lauseen mittaisia kokonaisuuksia.

Antikva fontit eivät myöskään sovellu Linnasoftin muun graafisen ilmeen kanssa yhteen. Joten kirjaintyyppin valinta kallistuu groteskin kirjaintyyppin puolelle.

**Boxy Stencil regular 9/12pt**  
The quick brown fox  
jumps over the lazy dog

Calibri regular 9/12pt  
The quick brown fox  
jumps over the lazy dog

**Calibri bold 9/12pt**  
The quick brown fox  
jumps over the lazy dog

Pohdinnan jälkeen valitsin Calibri kirjainperheen, josta käytetään regular ja bold kirjainleikkauksia. Calibri on kevyt ja luettava kirjaintyyppi, siinä on pyöreät kulmat ja suorat linjat. Muotokieleltään Calibri siis sopii hyvin tukemaan Boxy Stencilia. Siinä on joitain yhtenäisiä piirteitä Boxy Stencilin

kanssa, mutta se on väljempi ja luettavampi.

”Calibri on sans-serif-luokkaan kuuluva kirjaintyyppi, joka kuuluu Microsoft ClearType -fonttikokoelmaan. Calibri korvasi Microsoft Office 2007 -ohjelmistopakettissa Times New Romanin oletusfonttina Wordissa ja Arialin oletusfonttina PowerPoint-, Excel- ja Outlook-ohjelmissa.” (Wikipedia 2012: Calibri) Calibri siis löytyy lähes kaikista tietokoneista. Täten oikean näköistä typografiaan pystyvät tuottamaan muutkin yhdistyksen jäsenet, kuin yhdistyksen graafikko.

Tästä esimerkkinä sivun oikeassa laidassa Linnasoftin vastuuvapautuskaavake joka vaaditaan kaikilta yhdistyksen toimintaan osaltuvilta alaikäisiltä. Kaavake on ladottu Calibri regular ja bold kirjainleikkauksilla. Boxy Stencil esiintyy vain kaavakkeen yläkulmassa yhdistyksen logotyypissä. Merkki ja logo on liitetty mukaan kuvana. Yhdistyk-

<p><b>Cadez</b></p> <p>PAIKALLA</p>  <p>Liittynyt: 19.12.2011 21:57 Viestit: 26</p> <p>Ylös</p>	<p>Viestin otsikko: Re: Löytötavarat huutokaupattavaksi Markkinapäivänä</p> <p><b>MARKKINA-PÄIVÄ</b> (Kevät 2012)</p> <p>Hiihtomaassa Lauantaina 7.4.2012 kello 11 alkaen</p> <p>PROFIILI VU EMAIL</p>
--	--

Tapahtumailmoitus Linnasoftin keskustelufoorumilla.



**LINNASOFT**  
(Hämeenlinna Airsoft ry)

### Lupa osallistua Linnasoftin järjestämiin peleihin

Poikani / tyttärenti / huollettavani \_\_\_\_\_  
(syntynyt \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_, ikä \_\_\_\_ vuotta)  
saa minun vastuullani osallistua Hämeenlinna Airsoft ry:n järjestämiin peleihin.

Allekirjoitus ja päivämäärä: \_\_\_\_\_  
Nimen selvennys: \_\_\_\_\_  
Puhelinnumero: \_\_\_\_\_

Huoltajana anna luvan huollettavani käyttää sarkalaseja Hämeenlinna Airsoft ry:n peleissä. Kyllä / Ei (ympyröi tai alleviivaa jompikumpi vaihtoehto)

Lupa airsoft-aseen vuokraamiseen tarvittaessa Hämeenlinna Airsoft ry:stä.  
Kyllä / Ei (ympyröi tai alleviivaa jompikumpi vaihtoehto)

Mahdollinen sairaus / lääkitys (luottamuksellinen tieto): \_\_\_\_\_

Alaikäisten tulee käyttää peleissä, joko ritilämaskia tai hihnalla varustettuja hyväksyttyjä suojalaseja. Hinnattomat sarkalaset saatavat pudota helposti pienestä päästä pelin aikana. **Pelikkien sarkalasiensa käyttö on ehdottomasti kielletty, alle 18 vuotiaita ilman huoltajan suostumusta.**

Jokainen pelaa oman vapaa-ajan vakuutuksensa piirissä.  
Jokainen on korvausvelvollinen aiheuttamistaan vahingoista.  
Alaikäisten kohdalla vastuu on viime kädessä heidän vanhemmillaan.  
Lupalappu vapauttaa Hämeenlinna Airsoft ry:n vastuusta.  
Lupalappu jää Hämeenlinna Airsoft ry:n arkistoihin, joten kerran täytetty ja toimitettu lupalappu ei tarvitse uudelleen täyttää ja toimittaa.

Hämeenlinna Airsoft ry, yhdistys@linnasoft.org

### Linnasoftin vastuuvapautuskaavake

sen virallisemmat paperit hyödyntävät lähes yksinomaan Calibria. Boxy Stencil on luotu logotyypin lisäksi ilmoitusten tarpeisiin.

Linnasoftin keskustelufoorumilla ja internetissä tapahtuva tapahtumailmoittelu käyttää Boxy Stencil kirjaintyyppiä näkyvämmän hyväkseen. Vasemmalla on esimerkki Markkinapäivän ilmoituksesta foorumilla. Calibri regular on myös ilmoituksessa mukana pienessä printissä. Ilmoituksessa näkyy



myös miten siinä on hyödynnetty logotyypin typografian ideaa kirjoitus asussa. Selventävä osio (Kevät 2012) on kirjoitettu sulkujen sisään. Markkinapäivät järjestetään keväällä kesällä ja syksyllä. Huomattavaa on myös harvemmin esiintyvän kelmeän keltaisen korosteväriin käyttö tapahtumailmoituksen yhteydessä.

### Valittu tyyli

Yhdistyksen mainosjuliste on manio esimerkiksi sovelluksesta jossa käytetään pelkästään Boxy Stencil kirjaintyyppiä. Visuaalisen esitystavan mukaan julisteen typografia ei ole siistiä sanan perinteisessä mielessä. Boxy Stencil on luotu olemaan räväkää ja sitä on tarkoitus käyttää enemmänkin graafisesti kuin typograafisesti.

Julisteessa ilmentyy myös Linnasoftin typografinen ajattelu, jossa käytetään lähes yksinomaan versaalikirjaimia. Gemenakirjaimet ovat julisteessa mukana vain internet-osoitteen yhteydessä.

”Suuraakkoset vievät enemmän tilaa (kuin pieniaakkoset) ja ovat vaikealukuisia ja rumia jo muutaman sanan mittaisissa otsikoissa. Suuraakkoset tulevat kyseeseen vain hyvin lyhyissä otsikoissa sekä klassisessa kirjatyypografiassa.” (Itkonen 2003: 80) Edellinen lainaus koskee lähinnä lehti otsikoinnin typografiaa. Versaalikirjaineten käyttö on



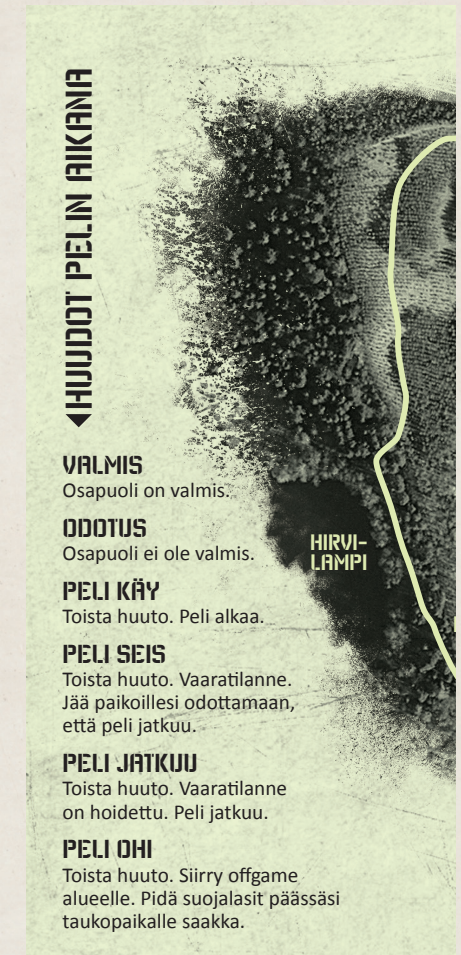
Osa mainosjulisteesta. Julisteen näet kokonaisuudessaan seuraavalla aukeamalla.

kuitenkin perusteltua Linnasoftin typografian yhteydessä. Lauseet joissa kirjaintyyppiä käytetään versaalikirjaimina ovat lyhyitä. Stencil kirjaimia myös käytetään perinteisesti juuri suuraakkosina, esimerkiksi sotilasajoneuvojen merkitsemiseen.

Mainosjuliste on malliesimerkki otsikko-fontin oikeasta käytöstä. Sen pääasiallinen funktio ei ole luettavuus, vaan visuaalinen näyttävyys. Mainoksessa viestin pitää hyökätä lukijan silmille.

Linnasoft tuottaa muutakin graafista materiaalia kuin mainoksia tai virallisia papereita. Erilaiset infolaput tai -taulut tarvitsevat myös typografista huomiota. Tästä esimerkkinä osa Hiihtomaan pelialueen infotaulusta sivun oikeassa laidassa.

Infokäytössä Boxy Stencilä esiintyy otsikoissa ja väliotsikoissa versaalikirjaimin eli suuraakkosina. Kaikki muu teksti on ladottu käyttäen Calibri kirjainperhettä käyttäen isoja ja pieniä kirjaimia.



↓ HIIHTOMAAN PELIALUEEN INFOTAULUSTA

#### VALMIS

Osapuoli on valmis.

#### ODOTUS

Osapuoli ei ole valmis.

#### PELI KÄY

Toista huuto. Peli alkaa.

#### PELI SEIS

Toista huuto. Vaaratilanne. Jää paikoillesi odottamaan, että peli jatkuu.

#### PELI JATKUU

Toista huuto. Vaaratilanne on hoidettu. Peli jatkuu.

#### PELI OHI

Toista huuto. Siirry offgame alueelle. Pidä suojalasit päässäsi taukopaikalle saakka.

Osa Hiihtomaan pelialueen infotaulusta.



## 4.4. JULISTE

Ensimmäiset luonnokset joita tein julisteesta hyödynsivät toimintapeleistä ja -elokuvi-ta tuttua sankari kuvastoa. Pohdinnan ja keskustelujen jälkeen, hylkäsin tuon sankari asetelman.

Airsoftissa on kyse hauskanpidosta ja yhdessäolosta. Yhdistyksessä on kyse yhteisöstä. Joten julisteen tulisi ilmentää näitä arvoja. Mainoksen tulisi näyttää ihmisiä yhdessä harrastuksen parissa.

Juliste tulee sijaitsemaan sellaisessa paikassa, jossa sen näkevät muutkin kuin airsoft harrastajat. Julisteen kuvallisen annin kanssa siis piti olla tarkkana, aseiden kuvien laittaminen julkiseen paikkaan on tämän päivän yhteiskunnassa ei toivottavaa. Julisteesta pitäisi siis tulla positiivinen kuva harrastuksesta.

Aseilla ja aseharrastuksilla on Suomessa huono maine. Osa ihmisistä on välittömästi siitä mieltä, että jos harrastuksessa käytetään mitään aseita kaltaistakaan, on kyseessä huono harrastus. LinnaSoft pyrkii lisäämään ihmisten tietoisuutta siitä, että airsoft on hyvä ja tervehenkinen harrastus.

Pyrkimys oli, ettei kukaan koe julistetta ainakaan mitenkään uhkaavaksi tai liian sotaisaksi. Kyse on kuitenkin hauskanpidosta. ”En mä tota mitenkään uhkaavana koe. Toisaalta mä tiedän mitä toi toiminta on, joten se tietty vaikuttaa vahvasti mielikuvaan.” (Ojala, J: 2011)

Mainosjulisteen pohjimmainen idea on kuitenkin kertoa yleisölle yhdistyksestä ja sen tarjoamasta toiminnasta. Samalla houkutellessa uusia harrastajia lajin pariin. ”Juliste oikein houkuttelee aloittamaan airsoftin, jos sitä ei vielä harrasta.” (Maalo: 2011) Vaikka lause tuleekin harrastajan suusta, toivon, että se pitää paikkansa.

Juliste tulee silmille mainoslause edellä. Miehiä aseineen ei edes ensimmäiseksi huomaa. Mainoslause houkuttelee lähemmäksi jonka jälkeen julisteen varsinaisen sisällön ymmärtää. Näin ainakin teoriassa.

Lause ”Vauhtia ja vaarallisia tilanteita” on suurimmalle osalle tuttu. Joten pieni muutos lauseessa tekee siitä hauskan, tutun kaltainen lause on myös helppo muistaa. ”Vauhtia ja turvallisia tilanteita”, koska LinnaSoft ottaa harrastuksen turvallisuuden tosissaan ja haluaa, että lajin ja yhdistyksen ulkopuolisetkin sen ymmärtävät. ”Mitä pidempään tuota lausetta pyörittelee ja maistelee, sen paremmalle se tuntuu.” (Miettinen: 2011) Hauskuus on tärkeää, mutta turvallisuus on tärkeintä.

LinnaSoftin internet-osoite on kirjoitettu heti mainoslauseen alle niin, että se jäisi välittömästi ihmisten mieleen, samalla kun ”Vauhtia ja turvallisia tilanteita” lausekkin.

Mainoslause ja internet-osoite on rajattu ”sapluunan” jättämien rajaroiskeiden sisälle. Näin kolme rivinen lause kokonaisuus pysyy

paremmin kasassa. Reunukset myös vahvistavat kirjaimia ja antavat niille lisää iskuvoimaa.

Kun lause on käännetty hieman vinoon, asetelma tuo julisteen yläosaan vauhdin tuntua. Teksti on mustaa luettavuus syistä, vaalealle pinnalle kirjoitettu musta teksti on helppo lukea.

### Kuvan sisältö

Kuvauspaikkana toimi LinnaSoftin hallinnoima Hiihtomaan pelialue, kuvat otettiin viikonloppupelien erätouon aikana. Kuva on siis lavastettu, puhtaasti siitä syystä, ettei oikeasta pelitilanteesta yksinkertaisesti saa myyvää kuvaa. Kuvat on otettu loppu syksystä 26.11.11 joten valo oli vähäistä jopa keskipäiväillä.

Mainosjuliste on koostettu Adobe Photoshopilla yhteensä kahdeksasta valokuvasta. Kaikki kuvat on otettu samasta paikasta peräjäälkeen. Lisäksi kuvassa on päällekkäin muutama tekstuurikerros luomassa naarmutettua ja kulunutta vaikutelmaa.

Kuvan ylä ja ala nurkkiin on lisätty vinjettitummennukset jotka kehystävät kuvan tiiviimmäksi paketiksi.

Asetelma on rakennettu suurimmilta osin jälkepäin tietokoneella. Niin miehet kuin taustakin on liikuteltu oikeille kohdilleen. Kuvaa on myös jatkettu alhaalta ja ylhäältä.

Asetelmassa on pyritty luomaan dynaamisia linjoja jotka kuljettavat katsojan katsetta

kuvan halki. Korkeajännitemasto on hauska lisä kuvan tarinalliseen sisältöön. Korkeajännitys mielehytymä sopii airsoftiin harrastuksena erittäin hyvin. Taustan hallitsevimpana elementtinä korkeajännitemasto on siirretty muun taustan kanssa niin, että masto sijaitsee kultaisessa leikkauksessa. ”Kultainen leikkaus on kuvataiteessa ja arkkitehtuurissa sommittelun perussääntöjä. Muodot, joissa esiintyy kultainen leikkaus, koetaan yleisesti esteettisesti miellyttäväiksi.” (Wikipedia 2012: Kultainen leikkaus) Samoin kultaisessa leikkauksessa sijaitsee linja jolla taaimmaisat miehet seisovat.

Sen lisäksi, että kuvan miehiä on liikuteltu paikasta toiseen, on osalta poistettu hihoista keltaiset ja punaiset hihanauhat joita käytetään osapuolten tunnistamiseen. Useita muitakin pieniä ”roskan poistoja” on tehty siellä täällä.

Juliste on väritykseltään visuaalisen tyylin mukainen, eli vihreä ja naarmuinen. Pyrin pitämään värien saturaaion mahdollisimman alhaalla, kuitenkin niin, että värit erottaa toisistaan. Maastopuvut ja luonto marraskuun lopussa eivät muutenkaan tarjoa väriloistoa. ”Mitään rävyttävää väriä ei siihen voi laittaa, ettei pilaa julisteen tunnelmaa. Onhan kyse airsoftista eikä mistään palloilulajista.” (Maalo: 2011) Matala saturaatioiset värit sopivat airsoftin henkeen hyvin.





Lähtötilanne ylhäällä ja lopputilanne oikealla. Kuva rakennettiin lopulta Adobe Photoshopia käyttäen palasista, yhteensä kahdeksasta eri kuvasta.





## 4.5. MUU GRAAFINEN MATERIAALI

Tehtävänannossa lukee, että ilmeen uudistuksen tavoitteena on Linnasoft brändin vahvistaminen. ”Brändi (engl. brand) kuvaa kaikkea sitä, joka liittyy yrityksen tuotteeseen tai palveluun. Toisaalta on esitetty, että brändi voi liittyä yhtä lailla yritykseen, julkiseen laitokseen, yhteeseen tai henkilöön, kuten vaikka poliittikkoon. Brändin luomista ja tarkoituksellista ylläpitoa kutsutaan brändin hallinnaksi.” (Wikipedia 2012: Brändi)

Olen siis graafisen uudistuksen lisäksi ollut luomassa Linnasoft brändiä, joka ainakin yhdistyksen omasta mielestä on turvallista airsoft harrastusta, reilua meninkiä, mukavaa yhdessäoloa ja onnistuneita airsoft-tapahtumia. Kaikki näistä ovat mielikuvia, arvoja ja kokemuksia, eivätkä siis lähtökohtaisesti visuaalisia.

”Brändi, imago ja maine ovat kaikki kohderyhmän mielikuvia tai mielipiteitä yrityksestä. Usein imago määritellään enemmän visuaaliseksi mielikuvaksi, kun taas esimerkiksi maine käsitetään enemmän kokemukseen perustuvaksi. Imagon on myös sanottu olevan aina ihmisten mielissä oleva käsitys, johon yritys pystyy vain rajallisesti vaikuttamaan.” (Wikipedia 2012: Brändi)

Oman käsitykseni mukaan brändi on sekoitus imagoa ja mainetta. Yhdistelmä siitä mitä pyritään edustamaan sekä se miten yleisö yhteisön näkee ja kokee.

Brändi ei niinkään ole visuaalinen mielikuva, samoin kuin imago. Brändi on enemmänkin mielikuva tuotteesta tai yrityksestä ja sen edustamista arvoista.

Linnasoftin tapauksessa nämä arvot ovat reilu meninki, mukava yhdessäolo ja onnistuneet tapahtumat.

Graafinen ilme ei voi näihin arvoihin juurikaan vaikuttaa, mutta graafinen ilme voi vahvistaa ja ylläpitää näitä mielikuvia, mielipiteitä ja tuntemuksia. ”Markkinoinnin avulla voidaan vahvistaa tuotteeseen tai palveluun liittyvien ominaisuuksien näkyvyyttä.” (Wikipedia 2012: Brändi)

Maailman suurimpia brändejä ovat Coca-Cola ja McDonalds. (Laakso 1999: 118) Tällaisia brändejä vastaan asetettuna Linnasoft ei tunnu vakavasti otettavalta brändiltä. Linnasoftin tai Hämeenlinna Airsoft ry:n tietää arviolta 500-1000 ihmisitä.

Jonkinlainen todiste siitä, että Linnasoft on ainakin jonkin asteinen brändi. On harrastustoiminnan yhteydessä kuulemani nuoren polven käyttämä ilmaisu, ”viime viikon linnasoftissa”. Linnasofti siis tarkoittaa heille tässä yhteydessä viikonloppupeliä, Linnasoftin järjestämää tapahtumaa.

Linnasoft haluaa olla synonyymi hyvälle airsoft tapahtumalle ja tervehenkiselle harrastukselle. Graafinen uudistus pyrkii edesauttamaan tätä mielikuvaa. Esimerkiksi

edellisellä aukeamalla esitelty juliste julistaa yhdistyksen asennetta harrastuksen turvallisuuden tärkeydestä.

### Postikorttikokoinen flaijeri

Jaettavaksi tarkoitettu postikorttikokoinen flaijeri käyttää esimerkissä hyväkseen samaa kuvaa kuin juliste. Kaikki oleellinen kuvan sisällöstä löytyy edelliseltä aukeamalta.

Tärkeämpää antia flaijerissa on sen kääntöpuoli. Sieltä löytyy lyhyt infopaketti yhdistyksestä, yhdistyksen hallinnoimasta pelipaikasta sekä airsoftin kymmenen käskyä.

Esite on suunnattu jo airsoftista kiinnostuneille tai siitä vähän kuulleille. Ihmisille jotka eivät vielä ole kosketuksissa Linnasoftiin tai sen järjestämiin peleihin.

Flaijeria on tarkoitus jakaa yhteistyössä paikallisten airsoft-jälleenmyyjien kanssa. Esimerkiksi yksi flaijeri jokaisen myydyn airsoftaseen mukaan. Toinen keino levittää esitettä ovat messut, joilla Linnasoft tulevaisuudessa on esillä.

Kääntöpuolen viimeinen anti on airsoftin kymmenen käskyä, jotka ovat hyvä esimerkki yhdistyksen edustamista arvoista.

### Infotaulu

Yhdistyksen hallinnoima pelialue Hiihtomaa on kaikille airsoft harrastajille avoin. Yhdistys järjestää ohjatut viikonloppupelit aina lauan-

taisin, mutta pelialuetta saa käyttää muinakin viikonpäivinä.

Hiihtomaa pelialueelle suunniteltu infotaulu on tehty palvelemaan paikalle ensikertaa saapuvia, sekä yhdistyksen järjestämien pelien ulkopuolella paikalla pelaavia. Samalla taulu palvelee muitakin ohikulkijoita, kertoen alueen toiminnasta.

Infotaulussa on kerrottu lyhyesti Linnasoftista yhdistyksestä, tärkeimmistä säännöistä ja pelihuudoista sekä pelialueesta yleensä.

Ohessa on myös kartta alueesta. Karttaan on merkitty myös vakiintuneita paikkojen nimiä, kuten konepelti tai takamutka. Paikannimet ja paikat eivät ensikertalaisille välttämättä yhdisty heti, mutta jos paikat näkee kartalta, auttaa se hahmottamaan pelialuetta ja liikkumaan siellä. Infotaulu tullaan lamiinoimaan, ruuvaamaan teräspalkin päähän, valamaan betoniin ja kaivamaan maahan.

Vastaavan tyyliä infotauluja tullaan tekemään myös uusille pelialueille joita yhdistys saa mahdollisesti käyttöönsä.

### Internetsivut

Yhdistyksen ensimmäiset internetsivut osoitteessa [www.linnasoft.org](http://www.linnasoft.org) avattiin keväällä 2009. Sivujen rakenne pysyi samana graafiseen uudistukseen saakka joka tehtiin joulukuussa 2011.

Linnasoftin kotisivut on rakennettu



Drupalin päälle. ”Drupal on PHP-pohjainen avoimen lähdekoodin sisällönhallintajärjestelmä ja sovelluskehitysalusta.” (www.drupal.fi)

Sivuston pohjana on valmis teema Burnt Rubber (drupal.org/project/burnt\_rubber)

Sivujen teknisestä toteutuksesta vastasi Linnasoftin internet-vastaava Sakari Vyyryläinen, itse muokkasivat sivuston visuaalisen ilmeen yhdistyksen tarpeisiin sopivammaksi, uuden visuaalisen ilmeen mukaisesti.

Työ tehtiin varsin nopealla aikataululla, suurimmaksi osaksi yhden illan ja yön aikana. ”No nyt on hyvän näköiset sivut ja foorumit.” (Vyyryläinen: 2011)

Internetsivuja varten muokkasivat uudesta merkistä sivuille myös uuden faviconin.



”Favicon (lyhenne sanoista favorites icon) on internetsivulle määriteltävä ikoni. Sivun webmaster voi lisätä faviconin sivuilleen, jolloin se näkyy useissa selaimissa muun muassa osoiterivin vasemmassa laidassa ja sivun nimen vieressä kirjanmerkeissä. Niitä käytetään verkkosivujen visuaalisena tunnisteena.” (Wikipedia 2012: Favicon)

## Keskustelufoorumi

Linnasoft.orgin vanha foorumi oli koodattu kotisivujen yhteyteen Drupal pohjaan. Foorumit olivat kuitenkin kankeat ja niiden muokkaaminen ja hallinnoiminen työlästä nykyisillä käyttäjämäärillä.

Foorumi on tärkeä osa yhdistyksen toimintaa. Tulevat tapahtumat suunnitellaan yhteisönä foorumien avulla. Informaatio kulkee käyttäjille parhaiten juurikin foorumin kautta. Foorumilta löytyy myös käytetyn tavaran kaippapaikka joka on varsin laaja.

Tästä syystä päätimme rakentaa kokonaan uudet foorumit phpBB3 pohjan päälle. ”phpBB on PHP-ohjelmointikielellä kirjoitettu WWW-keskustelualueiden pyörittämiseen käytettävä ohjelmisto.” (Wikipedia 2012: phpBB) Foorumin ilmeen pohjanan toimi valmis teema Slagg (demo.phpbb3styles.net/slagg).

Samoin kuin pääsivuston kohdalla, teknisestä toteutuksesta vastasi Sakari Vyyryläinen ja itse muokkasivat valmiin teeman Linnasoftin uuden visuaalisen ilmeen mukaiseksi.

Uusi keskustelufoorumi on tarkoituksella muokattu ulkonäöltään eroavaksi pääsivustosta. Uusi eroaa vanhasta kuin yö päivästä. Foorumi on yö ja pääsivu päivä. Tumman ja vaalean ero tekee kaikille käyttäjille heti selväksi, että kyseessä on kokonaan uusi järjestelmä. Vanhan foorumin käyttäjät joutuivat rekisteröitymään foorumipohjalle uudelleen. ”Nonni! Nyt on kyllä päheet kotisivut. Foorumialustakin vaihtui toimivampaan.” (Bagge: 2011)

Uuden foorumin tarjoama äänestysmahdollisuus helpotti myös tutkimustyön

tekemistä, kun pystyin saamaan nopeasti harrastajilta palautetta yhdistystä varten tekemistäni graafisista ratkaisuista. Tästä aiheesta löytyy enemmän tietoa haastattelut ja keskustelut -osiosta.

## Kangasmerkki

Velcro tarrapohjaan kiinnittyvä kangasmerkki on airsoft harrastajien tapa kertoa, että he tulevat yhdistystä. Yhdistyksen kangasmerkkejä on ollut myynnissä vuodesta 2010, merkkejä tilattiin tuolloin 100 kappaletta ja niitä on myyty 2 euron kappalehintaan. Vanhoja merkkejä on jäljellä enään muutamia.

Uusille kangasmerkeille uudella liike-merkillä on kysyntää. Kyselyjä merkkien saatavuudesta tuli heti, kun ensimmäiset versiot uudesta merkistä tulivat laajempaa tietouteen. Kangasmerkin uusimmassa versiossa käytetään merkin ompeluun pimeässä hohtavaa lankaa. Merkki toimii hohtavan fosforin tavoin pimeässä. Merkkejä tilattiin 100 kappaletta ja uusia tilataan jos kysyntää riittää.

Kangasmerkit tuotti, kuten edellisikin, Turun Haalarimerkki Oy. Edellisiä merkkejä oli olemassa ruskeana ja vihreänä. Ruskeiden merkkien kysyntä oli kuitenkin pientä. Joten uusia merkkejä tilattiin vain vihreänä. Yhden väristen merkkien tilaaminen on myös enemmän uuden ilmeen mukaista.

Merkkejä myydään lähes omakustanne hintaan. Mikä on osoitus Linnasoftin brändin mukaisesta reilusta meiningistä. Toimintaa taloudellista voittoa tavoittelematta harrastajien parhaaksi.

## T-paita

Kesällä 2011 alkoi tulla kyselyjä paidoista yhdistyksen painatuksella. Joitain suunnitelmia tehtiinkin jo kesällä, mutta projekti lyötiin jäihin, kun ilmeen uudistus alkoi tulla ajankohtaiseksi. Paitoja oli turha tilata vanhalla logolla.

T-paitamalleista tehtiin yhdeksän erilaista ehdotelmää, joista voittajaksi valikoitui finaaliin vaihtoehtojen jälkeen oheinen varsin perinteinen malli. Merkki ja logoteksti keskellä rintaa.

Toisen mallisista paidoista ja lippiksistä on tullut kyselyjä, mutta Linnasoft odottaa miten käy t-paita tilauksen kanssa.

T-paita tilaus odottaa yhdistyksen vuoden 2012 jäsenmaksujen saapumista Linnasoftin tilille. Tämän jälkeen yhdistyksen hallitus tekee asiasta vielä lopullisen päätöksen.

T-paitoja on suunniteltu jäseneduksi kaikille yhdistyksen jäsenille ilmaiseksi tai yhdistys maksaa osan paidan hinnasta, jolloin jäsenille jää maksettavaksi parin euron lunastus hinta. Ei jäsenille paita olisi vähän päälle omakustanne hinnan. Riippuen siitä millainen tarjous saadaan paitojen painajalta.





Postikorttikokoinen flaijeri on tarkoitettu jaettavaksi yhteistyössä paikallisten airsoft-jälleenmyyjien kanssa.



**LINNASOFT**  
(Hämeenlinna Airsoft ry)

Linnasoft (Hämeenlinna Airsoft ry) on perustettu virallisesti alkuvuodesta 2009. Linnasoftin tavoitteena on edistää ja kehittää harrastusmahdollisuuksia Hämeenlinnan alueella. Yhdistys toimii taloudellista voittoa tavoittelematta, harrastajien parhaaksi.

Yhdistys pyrkii keräämään hajanaisia pelaajakuntaa samoille pelipaikoille ja kitkemään ns. luvattomia

pelipaikkoja asutuksen liepeiltä.

Vuoden 2011 lopussa yhdistyksellä oli 110 jäsenmaksun maksanutta jäsentä. Virallisten jäsenten lisäksi, yhdistyksen järjestämään toimintaan osallistuu n. 200 muutaakin airsofttaajaa.

Linnasoftin toimintaan osallistuu 10-50 vuotiaita airsofttaajia, poikia ja tyttöjä, miehiä ja naisia.

Lauantain viikottaisissa viikonloppupeleissä Hiihtomaan pelialueella, pelaajamäärät vaihtelevat 30 ja 90 välillä, riippuen vuodenajasta.

#### HIIHTOMAAN PELIALUE

Hiihtomaan pelialue on ainoa luullinen, yleinen ja kaikille ilmainen airsoft-pelialue Hämeenlinnan keskusta-alueella. Hiihtomaa sijaitsee Hirvilammen soramontulla,

Vuorentaan kaupunginosassa.

Linnasoft järjestää ohjattuja pelejä ympäri vuoden, lauantaisin kello 11 alkaen. Alueella saa pelata muulloinkin (joka päivä 9-21).

#### AIRSOFTIN KYMMENEN KÄSKYÄ:

1. Käytä aina silmäsuojaimia
2. Varmista, että kaikilla muillakin pelaajilla on silmäsuojaimet.
3. Tunnusta aina osumat.
4. Älä koskaan osoitele tai ammu ketään pelin ulkopuolella.
5. Älä milloinkaan ammu eläimiä.
6. Pidä ase suljetussa laukussa julkisilla paikoilla.
7. Käyttäydy asiallisesti kaikkia, pelaajia ja muitakin, kohtaan.
8. Pelaa luvallisilla pelialueilla.
9. Käytä aina laadukkaita kuulia.
10. Pidä hauskaa.



# HIIHTOMAAN AIRSOFT-PELIALUE

Hiihtomaan pelialue on ainoa luvallinen, yleinen ja kaikille ilmainen pelialue Hämeenlinnan keskusta alueella. Aluetta hallinnoi ja huoltaa Linnasoft (Hämeenlinna Airsoft ry).

Yhdistyksen järjestämistä peleistä ja muusta airsoft toiminnasta voit lukea yhdistyksen internetsivuilta [www.linnasoft.org](http://www.linnasoft.org)

Linnasoft järjestää ohjattuja pelejä ympäri vuoden, lauantaitsin kello 11 alkaen. Toki alueella saa pelata muulloinkin (joka päivä 9-21). Lauantaitsin peliseuran paikalle osuminen on vain kovin paljon todennäköisempää.

## TÄRKEÄÄ

Älä koskaan käytä airsoft-asetta ilman käyttöön soveltuvia **silmäsuojaimia**, jotka ovat suunniteltu kestämään airsoft-aseen kuulan iskuvoima. Varmista aina, että kaikilla paikalla olevilla on asianmukaiset suojavarusteet. Pidä silmäsuojaimia aina liikkeessäsi pelialueella.

Aina ennen taukopaikalle tuloa, irroita lipas ja ammu tyhjälaukaus **turvalliseen** suuntaan sekä varmista ase.

Offgame alueella/alueelta **ei saa ampua**. Ampuminen pelin ulkopuolella tapahtuu tiilimuurilta pelialueelle päin nuolen osoittamaan suuntaan. Pidä suojalasit silmilläsi aina ampuessasi.

Pelialue on merkitty keltapunaisella työmaanauhalla. Älkää pelatko **rajatun** pelialueen ulkopuolella.

Hiihtomaan sorakuoppaa käyttävät **muutkin** kuin softaajat. Huomioithan muut ulkoilijat ja käyttäydy asiallisesti. Jos ulkopuolinen eksyy pelialueelle, keskeyttäkää peli **välittömästi** PELI SEIS -huudolla ja opastakaa sivullinen ystävällisesti pois vaara alueelta.

## HUUDOT PELIN AIKANA

### VALMIS

Osapuoli on valmis.

### ODOTUS

Osapuoli ei ole valmis.

### PELI KÄY

Toista huuto. Peli alkaa.

### PELI SEIS

Toista huuto. Vaaratilanne. Jää paikoillesi odottamaan, että peli jatkuu.

### PELI JATKUU

Toista huuto. Vaaratilanne on hoidettu. Peli jatkuu.

### PELI OHI

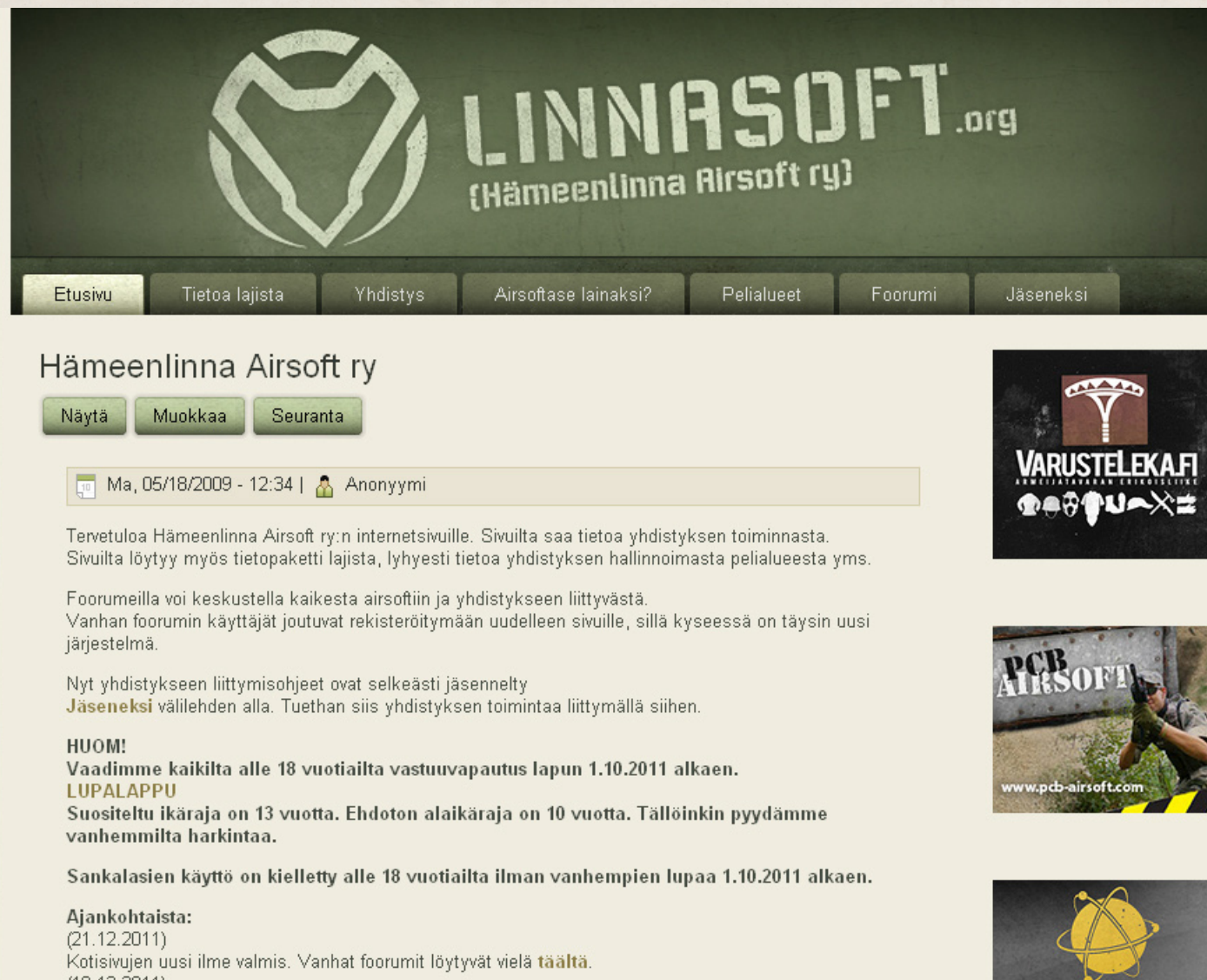
Toista huuto. Siirry offgame alueelle. Pidä suojalasit päässäsi taukopaikalle saakka.



**LINNASOFT**  
(Hämeenlinna Airsoft ry)


Infotaulu pystytetään Linnasoftin hallinnoiman pelialueen, Hiihtomaan, yhteyteen.





Linnasoft.org sai uudet vaatteet graafisen uudistuksen myötä.




**LINNASOFT**.org  
 (Hämeenlinna Airsoft ry)

**(Foorumi)**

[Etusivu](#) | 
 [Etsi](#) | 
 [Käyttäjät](#) | 
 [Omat asetukset](#) | 
 [UKK](#) | 
 [0 uutta viestiä](#) | 
 [Kirjaudu ulos \[ Cadez \]](#)







Viimeisin vierailu: 03.01.2012 14:17  
 Näytä vastaamattomat viestit | Näytä aktiiviset viestiketjut

Tänään on 03.01.2012 16:32  
 Näytä lukemattomat viestit | Näytä uudet viestit | Näytä omat viestit

**Etusivu**

Kaikki ajat ovat UTC + 2 tuntia

[ Valvojen hallintapaneeli ]

Merkitse kaikki alueet luetuiksi			
Keskustelualue	Aiheet	Viestit	Uusin viesti
<b>Ylläpito</b>			
 <b>Ylläpito</b>	3	10	31.12.2011 17:43 Jyrsis91 »
<b>Hämeenlinna Airsoft ry</b>			
 <b>Tiedotteet</b> Tärkeää luettavaa	4	8	25.12.2011 11:11 Hyeli »
 <b>Hämeenlinna Airsoft ry</b> Keskustelua yhdistyksen toiminnasta	2	3	21.12.2011 11:11 <b>Cadez</b> »
 <b>Pelit ja pelialueet</b> Keskustelua tulevista peleistä ja pelipaikoista	0	0	Ei viestejä
 <b>Löytötavaroita</b> Ilmoita löytyneet ja hukkuneet tavarat tänne.	16	16	31.12.2011 11:49 Nazze »
<b>Airsoft yleisesti</b>			
 <b>Yleinen keskustelu</b>			03.01.2012 20:12

Uusi foorumi on rakennettu, pääsivusta irrallisen, kokonaan uuden keskustelufoorumipohjan päälle.





Linnasoftin jäsenet saavat hihoihinsa uudet pimeässä hohtavat tarra taustaiset kangasmerkit.





Yhdistyksen jäsenet saavat tulevaisuudessa päälleen jäsenetuna Linnasoft-paidat.







## **5. ARVIOINTI**



## 5.1. OPINNÄYTETYÖ PROSESSI

Opinnäytetyöprosessi on ollut oppimista, etenkin kirjain suunnittelun osalta, joka oli epäilemättä koko prosessin aikaavievin osuus.

Kirjaimiin syventyminen paljasti, että vaikka olen työskennellyt typografian kanssa useamman vuoden ja luulin tuntevani osaluheen hyvin. Yksittäiseen merkkiin ja niiden välisiin suhteisiin olen aikaisemmin kiinnittänyt liian vähän huomiota. Kirjainten väleistä ja korkeuksista löytyi paljon pieniä asioita joita en ole aiemmin ajatellut ollenkaan.

Kirjain suunnitteluun liittyvää oppimista oli myös FontLab Studio 5 -ohjelmiston sisäistäminen. Ennen tätä projektia en ollut ohjelmaa edes avannut. Fontti suunnittelu-ohjelman kanssa työskentely oli yllättävän vaivatonta, sillä sen käyttöliittymä oli kovin lähellä hyvin hallitsemaani Adobe Illustratorin käyttöä.

Olen tehnyt opinnäytetyötä itsenäisesti ja itsepäisesti pitkiäkin ajanjaksoja. Työtä muille esittäessäni, olen saanut palautteena arvokkaita huomioita, joita en ole työskennellessä itse nähnyt. Tästä esimerkkinä Tagi -merkkikonseptin ja hakaristin ulkonäöllinen samankaltaisuus.

Voidaan siis päätellä, että kannattaa näyttää työtään toisillekin aika ajoin, heidän palautteensa on usein miten rakentavaa ja hyödyllistä. Suunnittelutyötä harvemmin tehdän vain itselle, työn tulos on tarkoitettu muille kuin

suunnittelutyön tekijälle. Oman tien kulkija eksyy äkkiä väärille teille.

Rakentavinta palautetta sain Eero Miettisen johdolla käydyistä ryhmäkeskusteluista joita käytiin melkein viikottain joulukuun puoleen väliin saakka. Joissain työvaiheissa tunnuin jumittuneen paikalleen. Eikä työ juuri edennyt mihinkään järkevään suuntaan. Näin kävi esimerkiksi julisteen kuvallisen annin suunnittelussa. Ryhmäkeskustelut kuitenkin auttoivat näkemään oikean suunnan minne mennä. Ilman näitä keskusteluja ryhmässä työni saattaisi olla hyvinkin erilainen.

Muotoilijoilta saatu palaute oli hyvin erilaista verrattuna ”tavallisiin” ihmisiin ja paljon rakentavampaa. Muotoilijat ja suunnittelijat ovat tottuneet tutkimaan kuvaa tarkemmin ja ymmärtävät näkemänsä.

Palautteen saannissa hyödyllinen työväline oli myös sosiaalinen media. Tässä tapauksessa Linnasoftin keskustelufoorumit. Jokaista suunnitteluprosessia ei toki voi näin julkisesti esitellä, mutta yhteisölle tehdessä, kannattaa sen mielipidettä kuunnella. Näin jälkepäin kuullusta palautteesta päätellen yhteisö on tyytyväinen ilmeeseensä.

Vaikka aikaisemminkin olen ollut tarkka yksityiskohdista, nosti kirjaintyyppin kanssa työskentely tarkkuuden uudelle tasolle. Vastaisuudessa otan myös entistä enemmän huomioon muiden mielipiteet.



## 5.2. TUOTTEIDEN JATKOKEHITTELY

Suunnittelutyön tulos, Linnasoftin graafinen ilme, on yhdistyksen jäseniltä saadun palautteen mukaan onnistunut. Varsinkin merkistä on pidetty, vaikka sen esitävyydestä on ollut epäselvyyttä, kaikki pitivät sitä poikkeuksesta hienona.

Ilme tulee pysymään tällaisena ainakin seuraavat viisi vuotta, tämän jälkeen voidaan miettiä jälleen päivittämistä. Yhtä radikaalia muutosta tuskin tullaan kuitenkaan näkemään kuin nyt. Liikemerkki tulee säilymään käytössä varmasti pidempään kuin yhdistyksen logotyyppi.

Suunniteltu Linnasoftin graafinen ilme jatkaa elämäänsä opinnäytetyön jälkeen ja sen soveltaminen erilaisiin medioihin jatkuu.

Postikorttikokoinen flaijeri odottaa, rahoituksen lisäksi, Hämeenlinnan kaupungin päätöstä mahdollisesta uudesta pelipaikasta. Asia selvinnee toivottavasti kevään aikana. Kortteja ei uskalleta painaa jos pelipaikkaa koskevat tiedot ovat vanhentuneet. Flaijerin kuvistus saattaa myös muuttua enemmän julisteesta eroavaksi jos korttien painatuksen aikataulu venyy pitkäänkin. Kun uuden pelipaikan kohtalo selviää, pitää sinnekin suunnitella samankaltainen infotaulu kuin Hiihtomaankin pelialueelle.

Yhdistyksen graafinen materiaali internetissä tulee päivittymään aika ajoin, mutta säilyttää nyt suunnitellun visuaalisen ilmeen.

Kehuja käyttäjiltä on kerännyt myös uusi keskustelufoorumi, joka on koodipohjansa lisäksi lämmittänyt myös visuaalisesti. Uusia Linnasoftin järjestämiä taphtumia tulee ja niistä ilmoitetaan lähinnä foorumilla soveltaen suunniteltua ilmettä.

Tätä kirjoitettaessa yhdistyksen uutta merkkiä kantavat kangasmerkit ovat jo tuotannossa. Muutakin tekstiilipohjaista markkinointimateriaalia on suunnitteilla. T-paita odottaa enään rahoitusta ja hyväksyntää Linnasoftin hallitukselta. Uudet paidat saadaan päälle viimeistään kesäksi.

Mahdollisten muiden fanituotteiden tuottaminen on pohdinnan alla. Ajatuksia on avaimenperistä lippalakkeihin. Näihin varmasti palataan kunhan löytyy sopivia yhteistyökumppaneita jotka pystyvät tuotteita valmistamaan. Tämä ei kuitenkaan ole tällä hetkellä yhdistyksen tärkeyslistan kärjessä.

Boxy stencil -kirjaintyyppin merkistö mahdollisesti laajenee tulevaisuudessa kunhan aikaa toteutukselle löytyy. Fonttityypistä on myös olemassa ei stencil versio, joka on muuten samanlainen, mutta ilman sapluunavälejä. Boxy -kirjaintyyppin kehittäminen on hyvässä vauhdissa. Stencil fontin kanssa opitut asiat hyödynnetään tässä sisarfonttityypissä.

Kunhan molemmat kirjaintyypit ovat sataprosenttisen valmiita, on suunnitelmissa kirjainten kaupallistaminen.



## LÄHTEET

### KIRJAT

**Itkonen Markus** 2003: Typografian käsikirja.  
Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä.

**Laakso Hannu** 1999: Brandit kilpailuetuna – miten rakennan ja kehitän tuotemerkkiä.  
Kauppakaari Oyj Yrityksen Tietokirjat, Helsinki.

**Loiri Pekka ja Juholin Elisa** 1998: HUOM! Visuaalisen viestinnän käsikirja.  
Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä.

### HAASTATTELUT

**Bagge Pietari**, Airsoft-harrastaja.  
Hämeenlinna 21.12.2011

**Lampinen Esa**, Airsoft-harrastaja.  
Hämeenlinna 18.12.2011

**Maalo Tatu-Oskari**, Airsoft-harrastaja.  
Hämeenlinna 18.12.2011

**Miettinen Eero**, Professori,  
Aalto yliopisto /  
Lahden ammattikorkeakoulu.  
Lahti 15.12.2011

**Mäkinen Jani**, Airsoft-harrastaja.  
Hämeenlinna 22.10.2011

**Ojala Jaana**, Airsoft-harrastajan äiti.  
Hämeenlinna 6.12.2011

**Ojala Oskari**, Airsoft-harrastaja.  
Hämeenlinna 6.12.2011

**Ojala Sirpa**, Airsoft-harrastaja.  
Hämeenlinna 21.10.2011

**Risku Joonas**, Airsoft-harrastaja.  
Hämeenlinna 2.1.2012

**Räsänen Niko**, Airsoft-harrastaja.  
Hämeenlinna 22.10.2011

**Salminen Otto**, Airsoft-harrastaja.  
Hämeenlinna 22.10.2011

**Vyyryläinen Sakari**, Airsoft-harrastaja.  
Hämeenlinna 21.12.2011



**INTERNET**

**Abstrahointi.** <http://fi.wikipedia.org/wiki/Abstrahointi>

**Brändi.** <http://fi.wikipedia.org/wiki/Br%C3%A4ndi>

**Calibri.** <http://fi.wikipedia.org/wiki/Calibri>

**Drupal.** <http://drupal.fi/fi/drupal-suomi>

**Galactic Empire (Star\_Wars).** [http://en.wikipedia.org/wiki/Galactic\\_Empire\\_\(Star\\_Wars\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Galactic_Empire_(Star_Wars))

**Graafinen ilme.** [http://fi.wikipedia.org/wiki/Graafinen\\_ilme](http://fi.wikipedia.org/wiki/Graafinen_ilme)

**Hakaristi.** <http://fi.wikipedia.org/wiki/Hakaristi>

**Kaavain.** <http://fi.wikipedia.org/wiki/Kaavain>

**Kauhanen Antti 2007, Airsoft,** [http://www.pks-airsoft.net/index.php?option=com\\_content&view=article&id=14&Itemid=28](http://www.pks-airsoft.net/index.php?option=com_content&view=article&id=14&Itemid=28)

**Kultainen leikkaus.** [http://fi.wikipedia.org/wiki/Kultainen\\_leikkaus](http://fi.wikipedia.org/wiki/Kultainen_leikkaus)

**Linnasoft 2011, Syyskokouksen pöytäkirja,** <http://www.linnasoft.org/node/2094>

**Logo.** <http://fi.wikipedia.org/wiki/Logo>

**Naamiointi.** <http://fi.wikipedia.org/wiki/Naamiointi>

**Ojala Kasper 2011, Yhdistys,** <http://www.linnasoft.org/node/6>

**phpBB.** <http://fi.wikipedia.org/wiki/PhpBB>

**Rebel Alliance.** [http://en.wikipedia.org/wiki/Rebel\\_Alliance](http://en.wikipedia.org/wiki/Rebel_Alliance)

**Sommittelu.** <http://fi.wikipedia.org/wiki/Sommittelu>

**Tutkimusmenetelmät.** <http://www.mv.helsinki.fi/home/psaukon/tutkielma/Tutkimusmenetelmat.html>

**Valkoinen.** <http://fi.wikipedia.org/wiki/Valkoinen>

**Valo ja varjo.** <http://www.serlachiusartmuseum.fi/taidekasvatus/gostanateljee/valojavarjo6.htm>







## KIITOS

Sirpa. Linnasoft, Eero Miettinen, Marja Lampainen, Jürgen Sanides, Noora Nylander, Kari Halme, Aina Viukari, Ilari Laitinen, Tuomas Järvenpää, Elisabeth Vesanto, Sakari Vyyryläinen, Jani Mäkinen, Pietari Bagge, Tatu-Oskari Maalo, Aapo Ahlfors, Tero Toivonen, Jimi Tammela, Elias Kurki, Junno Suokas, Esa Lampinen, Hannu Kovero, Henri Männistö, Timo Kirjavainen, Rasmus Ovaska, Tommi Engelberg, Jaana Ojala, Oskari Ojala, Harry Ojala, Joonas Risku, Otto Salminen, Niko Räsänen, Jari Heinonen, Antti Kauhanen ja PKS-Airsoft, Tuomas Lehtinen ja Turun Haalarimerkki Oy.



